PLATINUM GAMES
INTERVISTATO ATSUSHI INABA, EX BOSS DI CLOVER STUDIO



Game Republic
THE VIDEOGAMES MAGAZINE

WWW.GAMEREPUBLIC.IT

ARCADE / R / XBOX / PLAYSTATION

ANTEPRIMA
GEARS OF WAR 3
IL NUOVO RE DELL'ONLINE?

DISNEY
TRON EVOLUTION
IL RITORNO DEL MITO

+ E INOLTRE...
- DISNEY EPIC MICKEY
- NEED FOR SPEED HOT PURSUIT
- ARCANIA: GOTHIC 4
- CALL OF DUTY: BLACK OPS
- MEDAL OF HONOR
- DJ HERO 2
- ROCK BAND 3
- GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
- STAR WARS: IL POTERE DELLA FORZA 2
- KIRBY'S EPIC YARN
- E MOLTI ALTRI ANCORA

SONY ALL'ATTACCO!
TUTTI I DETTAGLI SULLE ESCLUSIVE PS3 PIÙ ATTESE: RESISTANCE 3 E LITTLEBIGPLANET 2

Dicembre 2010 :: Mensile :: N. 122 € 5,00



Game Republic 122 + Gli Speciali di Game Republic 122 - Paris Chase € 6,99 in più

#122

Poste Italiane Spa - Sped. in A.P. - D.L. 353/2003 (conv. 27/02/2004 L. n.46) art. 1, comma 1, DCB Milano


SONY
BRAVIA



Prova i nuovi giochi sviluppati per PlayStation®Move e le nuove edizioni dei franchise più famosi compatibili con il Move. Per il tuo divertimento interattivo, da solo, con i tuoi amici e con la tua famiglia!

SONY
make.believe

Game Republic N. 122
Mensile - Dicembre 2010
Registrazione presso il Tribunale di Tivoli con il n. 33/2008 del 26/11/08 - ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
PUBLISHER Carlo Chericoni
SERVIZIO EDITORIALE A CURA DI Idra Editing srl
ART DIRECTOR: Giorgio Meo
DESIGNER: Francesca Giorgioli, Chiara Fallani
GRAFICI: Stefano Caldari, Giona Ciammetti, Federica Aschi, Luca Galassi, Enrica Casciotti
HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Gian Paolo Iglio, Virginia Petrarca, Simone Trimarchi ed Eugenio Antropoli (columnist), Francesco Fossetti e Fabio Belsanti (guest columnist), Francesca Noto, Andrea Peduzzi, Arianna Buttarelli, Domenico Musicò, Enrico Gandolfi, Valerio Pastore, Lorenzo Fazio, Giovanni Biasi, Giovanni Ferlazzo, Riccardo Bellardini, Roberto De Luca, Ilaria Colla

SI RINGRAZIA:
Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony Computer Entertainment Italia (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Ubisoft (Alberto Ziello), Namco Bandai Partners (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Monica Fecchio, Davide Latina), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Luca Bonecchi), Activision Blizzard (Laura Lombardi, Francesca Carotti, Francesca Squellerio), JoeWood (Simone Isella), Microsoft (Evita Barra, Andrea Giolito), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Cidiverte (Elena Morlacchi, Federico Clonfero, Giovanna Cosentino), THQ (Angela Lippolis, Valentina Pieraccini), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StZpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto), Imageware (Massimiliano Cimelli)

SERVIZIO ARRETRATI: Play Media Company Srl
Milano Tel. 02/45472867 Fax 02/45472869
E-mail: arretrati@playmediacompany.it

STAMPA Nuovo Istituto Italiano di Arti Grafiche S.p.A.
Via Zanica, 92 - 24126 Bergamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
Messaggerie Periodici SpA
Via G. Carcano, 32 – 20141 Milano

PUBBLICITÀ:


Emotional Advertising srl
Amministratore Delegato Fabrizio Carlo Verdolin
Segreteria di Direzione
Emanuela Bottanelli
Via Melzi D'Eril, 29 - 20154 Milano
Tel. 02/76.31.88.38
Fax 02/33.60.16.95
www.emotionaladv.it

PLAY MEDIA COMPANY SRL
Sito Web: www.playmediacompany.it

PRESIDENTE: Uberto Selvatico Estense
AMMINISTRATORE DELEGATO: Alessandro Ferri

DIRETTORE GENERALE: Rosanna Di Francesco
DIRETTORE COMMERCIALE Costantino Cialfi
UFFICIO PRODUZIONE: Loredana Bambina, Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Roberta Stolfi, Daniela Dei, Costanza Barbantini, Giuseppina Settembre
DIRETTORE MARKETING: Luca Carta
UFFICIO MARKETING: Federica Innocenti
UFFICIO STAMPA: Luca Carta ufficiostampa@playmediacompany.it
RESPONSABILE AMMINISTRATIVO: Francesco Perpetua
UFFICIO AMMINISTRATIVO: Nella Del Ciello, Carolina Marinelli
CONTROLLO DI GESTIONE: Veronica Belotti

Play Media Company Srl
Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione: Via di Santa Cornelia, 5/A - 00060 Formello (RM)
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: info@playmediacompany.it

IVA assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

LA PLAY MEDIA COMPANY SRL PUBBLICA ANCHE:

PS MANIA - Il mensile per PlayStation
PlayStation Magazine Ufficiale Italia
X360 Magazine Xbox
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma



Vinca il Migliore

Ogni anno raccoglie un bagaglio di esperienze, avvenimenti, ricordi e sensazioni. Per ognuno di noi. Per chi vi scrive, il 2010 è stato un anno difficile ed esaltante allo stesso tempo, un anno che ha sovvertito tante mie certezze ma che, allo stesso tempo, mi ha proiettato verso nuove sfide. Il 2010 è stato un anno molto importante anche per Game Republic e per il Videogioco in genere. Questa storica testata, unica in Italia a portare ogni mese in edicola la cultura videoludica a 360°, che sia attuale o retro, espressa su PC o console, si è ulteriormente rinnovata per affrontare uno scenario editoriale profondamente mutato, ben diverso da quello che la vide nascere, oltre 10 anni orsono. "War has changed", direbbe giustamente Old Snake, e infatti GR è cambiata: nuove tattiche sono state elaborate, nuove alleanze strette, nuove talentuose reclute arruolate, valorosi veterani richiamati in servizio attivo, come il Colonnello Christopher Blair in Wing Commander IV. Ed è proprio lì che si cela la nostra linea di condotta, la nostra inesorabile visione del mondo. "The price of freedom is eternal vigilance", ammoniva l'Ammiraglio Tolwyn. Già. Il prezzo della libertà... per noi di GR, la libertà non ha prezzo. Non è in vendita. Né ora né mai. Game Republic è cambiata in tante sue parti, ma è rimasta uguale nel suo DNA, nei suoi elementi costitutivi primari, quelle radici identitarie che ci permettono di parlare con orgoglio di Nuova Critica Videoludica e di una Scuola Game Republic e insieme di rivolgerci a un pubblico di hardliner, una vecchia guardia che ci conosce e riconosce, che in questa testata si ritrova. E che cosa sarebbe GR se, ogni anno, non si raccogliesse attorno a un tavolo per tirare le somme di 12 mesi di uscite e decretare i vincitori degli ambiti GR Awards? Questo momento è giunto e sul prossimo numero avrete i risultati, ma quest'anno dalla redazione vogliamo darvi un grande segnale di trasparenza, democrazia e passione. Vogliamo invitarvi a unirvi a noi durante la discussione, come osservatori, garanti e amici, darvi appuntamento per vivere i GR Awards 2010. In Primalinea scoprirete tutti i dettagli su questa serata, che avrà luogo nella Capitale, sede della nostra redazione centrale. Ci sarete? Noi ci auguriamo di sì, ma il punto non è tanto esserci realmente, quanto essere stati invitati. Prendere atto che Game Republic è una vera casa comune, la tavola rotonda alla quale siedono autentici cavalieri paladini del Videogioco. Noi. Voi. Tutti insieme. Alziamo il calice al nuovo anno e ripetiamo l'antico motto: "Che vinca il migliore".

MARCO ACCORDI RICKARDS

Marco Accordi Rickards

















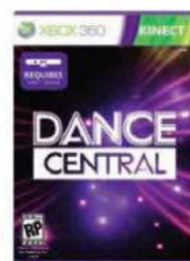


RAPPORTO DI MINORANZA

Rientro in casa con l'affanno: tra le mani una scatola bianca piena di promesse. Tocco il dispositivo targato Microsoft come fossi un primate davanti al monolito della consapevolezza. Alcuni minuti e un'installazione più tardi, sono lì ad agitare le mani. Il pensiero è sempre quello: atteggiarmi a Tom Cruise, dando del tu al sistema parlando il linguaggio dei segni. Un modo come un altro per dire che il futuro è arrivato, se capite cosa intendo. L'aggeggio, dal canto suo funziona per davvero e questa è senz'altro la notizia migliore... Circa due ore dopo, al ritorno dalla mia prima "Kinect Adventure" mi ritrovo difatti sdraiato sul divano, sbatacchiato e perplesso, a sfogliare l'album delle istantanee che la periferica mi ha or ora scattato con quel suo occhio da Hal9000. Le guardo, le scruto ed è evidente, cacchio: non c'è alcuna allegria dipinta sul mio volto. Non sorrido, né gioisco; a tratti posso intravedere un velato ghigno di imbarazzo. Ma non è certo quello il mood delle occasioni migliori. Inevitabile, giunge quindi il momento delle congetture a caldo; "si può fare di più", "è solo l'inizio", "esperimenti", "diranno, faranno". Buona la prima, via. Infine, le inesorabili conclusioni: non è questo che voglio da Kinect. Non voglio un Wii in HD, non mi interessa sbracciarmi per un'ora col solo scopo di indirizzare il canotto verso la meta. Per scatenare la rivoluzione di cui bofonchiano i suoi produttori, l' add-on del secolo non deve limitarsi a trascinare l'Xbox 360 sul piano casual: dovrà fare l'esatto contrario. In caso contrario, me ne torno allegramente al pad. Con tanti saluti a Tom Cruise. **Gianpaolo Iglio**



IL MIGLIORE//
DANCE CENTRAL



Coinvolgente, travolgente, esilarante. Dance Central rappresenta, al momento, il miglior gioco per Kinect in circolazione. Se avete già acquistato la periferica, lo step successivo non può essere che questo.

KINECT È TRA NOI

The K-Day

Kinect è arrivato. Per il futuro c'è sempre tempo

Lo scorso 11 novembre, con qualche ora di ritardo rispetto alla tabella di marcia statunitense, anche le X360 italiane sono entrate nell'Era Kinect. Non c'erano le file di Otaku italioti fuori dalle Fnac, e di certo non era impossibile acquistare la periferica senza averla prenotata eoni prima, eppure Microsoft non ha certo di che lamentarsi. Dati vendita alla mano, il popolo sembrerebbe aver comunque risposto numeroso al richiamo della Casual Jungle e poco importa se molti lo abbiano fatto più per curiosità che per una reale necessità. Per loro stessa ammissione, i cultori della console di Redmond tendono d'altronde a essere hardcore gamer; di conseguenza, non si poteva davvero chieder loro di più, soprattutto alla luce del target vantato dalla corposa line-up di titoli messi a disposizione. A eccezione dell'orripilante Fighters Uncaged, concepito almeno a detta dei suoi irresponsabili autori per garantire un quarto d'ora di gloria anche ai giocatori più navigati, ogni altro K-Game in vetrina proponeva di fatto soluzioni concettuali piuttosto "user friendly". Kinect Adventure in primis. Contrariamente alle aspettative, non tutti hanno però riscosso egual successo. Mentre Kinectimals, Dance Central e Kinect Sports facevano incetta di vendite, prodotti di spessore mediatico inferiore quali il deprimente Motion Sports, l'anonimo Kinect Joy-



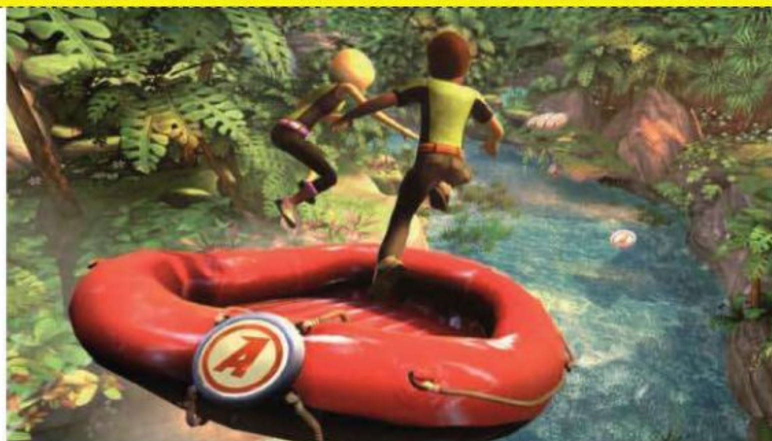








→ Segui gli sviluppi di questo topic su
www.gamerepublic.it



LA CURIOSITÀ // KINECTIMALS



Tigrotti, pantere e felini giocherelloni: i virtual pet della Kinect Generation sono felini incredibilmente coccolosi e ti portano a spasso per tutto il salotto fino a farti boccheggiare. I bambini lo adoreranno. Anche quelli maggiori di 18 anni.

BLACK OUT

Sebbene l'hardware Kinect si sia rivelato generalmente valido sia in termini di prestazioni che sotto il profilo dei bug della prima ora, dagli States è giunta la notizia di un "problemino" alquanto imbarazzante. Secondo fonti stampa ufficiali, la straordinaria periferica Microsoft farebbe una certa fatica a... ehm... riconoscere gli utenti di colore. In altre parole, il sistema di rilevamento ottico in dotazione all'add-on non riuscirebbe a tracciare un esatto scanning del corpo di questi ultimi, con conseguenti malfunzionamenti di sorta. Prima di tacciare Kinect di atteggiamenti razzisti, ci riserviamo il diritto di approfondire la questione. Restate dunque collegati per saperne di più.

IL PEGGIORE // FIGHTERS UNCAGED



Doveva convincere gli hardcore gamer che Kinect non era solo roba per casual heroes, ma a conti fatti convincerà solo gli scettici che la periferica Microsoft non funziona. Un fallimento sotto ogni profilo.



Ride e l'altrettanto insipido Adrenaline Misfits restavano tristemente a languire sugli scaffali. Se, in parallelo, il godibile Sonic Free-Ride portava a casa un po' più del minimo sindacale, un destino piuttosto insolito ha infine atteso l'ibrido Your Shape: Fitness Evolved. Troppo non-gioco per risultare appetibile allo zoccolo duro dell'utenza, eppure così impegnativo da scoraggiare a priori mamme, nonni e pargoli vari, il personal training simulator della Ubisoft ha registrato un certo boom iniziale, salvo poi arenarsi sul più bello, complici i discordanti pareri dei suoi acquirenti.

Piuttosto che indugiare oltre nell'analisi dei singoli prodotti, riteniamo a questo punto opportuno dare un'occhiata anche alle reazioni registrate dalla Kinect experience tra gli utenti, le quali si sono rivelate sì positive, ma non certo entusiastiche quanto quelle riservate al Wii all'epoca del suo debutto. Il sospetto è che anche il tanto denigrato utente generalista stia diventando in tal senso più smaliziato e che non basti il solito giochillo multievento, per quanto innovativo, a catturare la sua attenzione. Chiaramente, ciò non sottintende in alcun modo l'inefficacia della periferica Microsoft, né tantomeno il valore medio dei titoli adibiti a supportarne il lancio. Semmai, ci porta a ritenere che anche pubblico casual inizi ad avvertire l'esigenza di prodotti più profondi. Il che lascia senz'altro sperare bene per il futuro, non solo di Kinect, ma dell'intera industria videoludica.

IL PIU' UTILE // YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED



Corso intensivo per instancabili feticisti di linea, tonicità ed equilibrio interiore. Il titolo Ubisoft si prende dannatamente sul serio, ti sfianca, ti rimette in forma. E costa molto meno di un abbonamento alla palestra sotto casa.



INTERVISTA ESCLUSIVA

L'uomo dei topi (virtuali)

Tutto quello che volevamo sapere (ancora) su Disney Epic Mickey e abbiamo avuto occasione di chiedere a uno dei suoi creatori, Paul Weaver

Poco prima dell'uscita di Disney Epic Mickey, la mitica Faith di Game Republic (ehm, già... io!) ha avuto modo di scambiare quattro chiacchiere con Paul Weaver in persona, il Director of Product Development di Junction Point Studios già intervistato lo scorso mese in Texas dal nostro prode Editor Metalmark. Presso gli studi milanesi della Disney, il braccio destro di Warren Spector ci ha raccontato gli ultimi improbabili segreti di uno dei titoli più attesi dell'anno.

Può raccontarci di come è stato coinvolto nel progetto di realizzare un videogioco su Topolino?

Sì, in effetti a prima vista potrebbe sembrare una scelta strana, ma non lo è se si va a guardare la storia mia e di Warren Spector. Warren è da sempre un grande fan di Topolino e Disney, e si è dedicato in passato anche all'animazione e a tutti i tipi di generi videoludici, un po' come me. E, dopotutto, anche questo gioco ha differenti stili al suo interno. Insomma, lavorare su Disney Epic Mickey è stato per noi una grandissima occasione per vedere realizzato un sogno.

È stato difficile lavorare con un personaggio come Topolino?

Sì, è stato difficile lavorare con Topolino perché si tratta di un personaggio che è sempre stato al primo posto, il numero uno nei fumetti o nei cartoni animati con lui come protagonista. Nei videogiochi, nonostante ci siano ottimi esempi di titoli a lui dedicati, non era mai successo che riuscisse a tenere la scena da solo, ed era l'obiettivo che Junction Point Studios si è dato con Disney Epic Mickey.

Disney Epic Mickey ha richiesto un grande lavoro di documentazione presso gli archivi Disney. Qual è stata la cosa più strana o particolare che è venuta fuori su Topolino?

Sicuramente la nostra esigenza principale è stata quella di creare il rapporto tra Topolino e il personaggio perduto di Oswald. E durante la ricerca

abbiamo trovato questa straordinaria immagine del 1938 in cui si vede Topolino che saluta Oswald felice e contento, e Oswald che invece appare piuttosto contrariato. Devo dire che quello schizzo è stato fondamentale per ricostruire il rapporto tra i due personaggi all'interno di Disney Epic Mickey

Nel videogioco vediamo Topolino in pantaloncini, come compariva nelle sue prime apparizioni su schermo e a fumetti; nello stesso tempo, però, lo stile di Disney Epic Mickey lo presenta un po' come un eroe moderno. Da dove è nata questa particolare scelta di design?
Abbiamo voluto chiaramente collegarci al mitico passato di questo personaggio, ispirandoci soprattutto ai primi lungometraggi a lui dedicati; ma non volevamo limitarci a quello. Abbiamo cercato di dar voce all'evoluzione di Topolino nel tempo, prendendo tutti gli aspetti più importanti delle sue diverse apparizioni e unendoli insieme nello stesso tempo e nello stesso luogo.

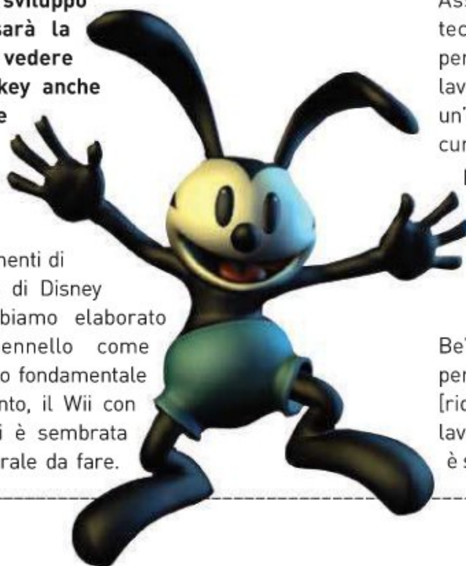
Può raccontarci qualcosa di più in merito alla colonna sonora utilizzata nel gioco?
Negli anni molti e ottimi compositori si sono dedicati alle colonne sonore dei lungometraggi dedicati a Topolino, da quelli in bianco e nero in 2D a quelli a colori più recenti; ed era chiaramente difficile riassumere tutto questo all'interno del gioco. Il nostro obiettivo è quello di suscitare nel giocatore una sensazione familiare, che lo porta ad esclamare: "Ehi, ma questa musica è quella di...", e nello stesso tempo realizzare qualcosa di differente. Confesso che il design dell'audio è stato davvero impegnativo e una bella sfida da affrontare!

Anche l'interfaccia ha un suo stile e risulta molto intuitiva. Come avete elaborato il suo design?
Abbiamo cercato di ricreare, anche a livello di interfaccia, il mix stilistico che si ritrova nel gioco. Per questo motivo alcuni elementi risultano estremamente ispirati allo stile di Mary Blair (famosa illustratrice disneyana, ndr), mentre altri, come il menu principale, risultano più da fumetto nella scelta per esempio delle quest, o nella visione della mappa. In questo modo l'interfaccia è in grado di fornire tantissime informazioni in maniera semplice pur mantenendo una propria identità stilistica.

Il pennello è l'unico strumento che il giocatore potrà utilizzare nei panni di Topolino?
Be', oltre al pennello il giocatore avrà a disposizione anche altre risorse, come per esempio gli sketch della televisione, che sono molto utili per distrarre i guardiani. Si tratta di espedienti davvero utili per superare alcuni ostacoli altrimenti invalicabili, oltre che molto divertenti. D'altra parte, il giocatore potrà andare in giro a curiosare o utilizzare il pennello per cancellare o disegnare alcuni ambienti, e la cosa non lascia certo le guardie indifferenti; l'importante è la possibilità di utilizzare anche le guardie a proprio vantaggio perché, dipendentemente dal comportamento del giocatore, potranno persino indicare la strada da seguire o nuove quest da compiere.

Per quanto riguarda gli hardcore gamer, come pensa che reagiranno di fronte a un platform dedicato a Topolino?
La cosa non mi preoccupa! Non credo che gli hardcore gamer avranno problemi a impersonare un'icona del fumetto come Topolino, visto che si divertono anche a giocare nei panni di un gorilla! [ride] (Weaver si riferisce chiaramente a Donkey Kong Country, a cui lui stesso ha lavorato, ndr) Penso che per loro il gioco risulterà da un lato davvero riconoscibile, perché ci siamo ispirati molto all'atmosfera di Pirati dei Caraibi e di Peter Pan; dall'altro lato, si tratta di un platform estremamente difficile. Ci siamo concentrati nel mixare al meglio un personaggio come Topolino e il suo background con un gameplay complesso, che richiede tempo ed esperienza al giocatore.

Come mai avete scelto il Wii come piattaforma di sviluppo del gioco? Ci sarà la possibilità di vedere Disney Epic Mickey anche su PlayStation e Xbox 360 con le loro nuove periferiche di interfaccia?
Fin dai primi momenti di sviluppo dell'idea di Disney Epic Mickey, abbiamo elaborato l'utilizzo del pennello come strumento di gioco fondamentale e, in quel momento, il Wii con il suo Wiimote ci è sembrata la scelta più naturale da fare.



"Lavorare su Disney Epic Mickey è stato per noi una grandissima occasione per vedere realizzato un sogno"



right Paul Weaver è venuto a trovarci a novembre negli studi milanesi della Disney, dove ci ha fatto provare in anteprima il livello Pirates of the Wasteland Jungle.

Alla luce delle tecnologie sviluppate adesso, il Move senza dubbio si presta altrettando bene a un gameplay di questo tipo; ma al momento dello sviluppo non era ancora disponibile. D'altra parte, noi abbiamo avuto sempre un rapporto positivo e di amicizia con Nintendo, e al momento il nostro focus è indirizzato esclusivamente proprio alle sue console.

In questi tempi la tecnologia 3D sta spopolando sia al cinema sia nei videogiochi, tanto a livello di produzione quanto a livello di consumo. Pensa che sia un'evoluzione importante dal punto di vista mediatico e all'interno del mercato videoludico?
Assolutamente sì. Questa nuova tecnologia ha grande potenziale per il futuro e anche Nintendo ci sta lavorando su con il 3DS. Penso che sia un'evoluzione molto eccitante e sono curioso di vedere cosa accadrà nel prossimo futuro!

Ci ha raccontato che Warren Spector è da sempre un grande appassionato del mondo Disney. E lei?
Be', vi basti sapere che Topolino era persino sulla mia torta di matrimonio! [ride] Quindi avere l'opportunità di lavorare su Disney Epic Mickey per me è stata quasi un'occasione magica!

TRON: LEGACY - INTERVISTE DAL SET

Intervista doppia per i protagonisti di Tron: Legacy

In attesa dell'imminente arrivo nelle sale di Tron: Legacy, Game Republic ha scambiato quattro chiacchiere con due degli attori principali: il giovane **Garrett Hedlund** e il brillante **Michael Sheen**!

In occasione dell'uscita di Tron: Legacy al cinema, prevista per il prossimo 12 gennaio, due degli attori principali del film, Garrett Hedlund e Micheal Sheen, si rivelano a Game Republic e ai suoi lettori con una lunga intervista sulla loro esperienza sul set.

Dal punto di vista umano ed emotivo, qual è il focus centrale di Tron: Legacy?

Il fulcro centrale del film è senza dubbio il rapporto tra padre e figlio. Il mio personaggio, Sam, ha vissuto senza un padre per 20 anni, e alla fine scopre dove è finito per tutto questo tempo.

Nonostante Alan Bradley, il collega del padre, sia stato al suo fianco, Sam vuole sapere cos'è successo a Kevin Flynn e in Tron: Legacy riesce finalmente a scoprirlo.

Com'è cambiato l'intero mondo all'interno di Tron: Legacy?

L'universo del film originale era affascinante, ma ciò che è stato introdotto in Tron: Legacy è un forte senso di precisione geografica. Ci sono tempeste di fulmini e cambiamenti metereologici, e persino scogliere e montagne! Considerate anche la superficie al di fuori della griglia, dove i veicoli non possono viaggiare, e vi rendete conto di quanto c'è da esplorare.

Puoi raccontarci qualcosa di più della Light Cycle?

La nuova moto è incredibilmente





up Garrett Hedlund è Sam Flynn, il figlio di Kevin Flynn che, proprio come il padre, finisce nell'universo di Tron e deve superrare livelli e ostacoli per uscirne.



> "Dover trovare la giusta strada per passare da un livello all'altro per raggiungere il proprio obiettivo e trovare il modo per uscirne... Credo che non ci fosse davvero nient'altro simile all'epoca!"

veloce ed è veramente forte, e anche molto più pericolosa! Non deve muoversi più soltanto lungo angoli di 90 gradi e ha molti più trucchetti.

Cosa hai fatto per prepararti al ruolo di Sam?
Sicuramente è stato positivo dover fare molto esercizio, non solo dal punto di vista fisico, ma anche caratteriale. Mi sono allenato nella capoeira e nel parkour, e con le moto. Ma di base, fin dal primo giorno in cui ho dovuto vestire i panni di Sam, tutte queste abilità si sono rivelate comunque "nuove". Dal primo momento in cui il personaggio mette piede in questo universo, non sa immediatamente come fare tutte queste cose: deve superare tanti piccoli errori e imparare da essi. Come nella sequenza del gioco dei dischi: c'è qualcosa di davvero poco familiare in ciò che deve fare, dal punto di vista tanto dell'abilità quanto delle regole.
Deve osservare e i dischi devono girare in continuazione affinché lui ce la faccia. Insomma, Sam deve trovare dentro di sé la forza e le abilità di difesa che gli permettono di procedere da un livello all'altro; sostanzialmente, la forza di diventare un eroe.

Qual è stata la parte più difficile da girare in Tron: Legacy?
Beh, sapete com'è, di solito tutti si lamentano di quanto è difficile girare con il blue e il green screen e lasciare il resto all'immaginazione. Ma in questo film, per fortuna, c'erano tantissime location ampie, per cui non abbiamo dovuto fingere poi molto. Avevamo a disposizione molti oggetti fisici, come i dischi e le spade. E quando dovevamo lavorare con il blue e il green screen, c'era Joseph Kosinski che ci dirigeva alla grande; davvero un regista eccezionale, perché sapeva perfettamente cosa voleva fare con quello a cui noi ci stavamo invece avvicinando per la prima volta.
Quando leggevamo la sceneggiatura, potevamo farcene giusto un'idea, immaginare come poteva essere, ma lui era sempre dieci passi avanti a noi. È stato tutto un gioco basato sulla fiducia, e non siamo mai stati lasciati a noi stessi.

Il resto dell'intervista vi aspetta su GR Network! www.gamerepublic.it



A PROPOSITO DI GARRETT HEDLUND...

Giovane star hollywoodiana, Garrett Hedlund ha seriamente debuttato al cinema con il film di Wolfgang Petersen Troy. Già prima gli spettatori avevano avuto modo di vederlo in azione in ruoli minori, ma comunque accanto ad alcune icone del cinema, in pellicole come Eragon (Djimon Hounsou, Jeremy Irons e John Malkovich), Death Sentence (Kevin Bacon, Kelly Preston e John Goodman) e Georgia Rule (Lindsay Lohan e Jane Fonda). Dopo Tron: Legacy, invece, potremo ammirarlo in Country Strong, film sull'ascesa di un giovane cantante country e che lo vedrà al fianco di Gwyneth Paltrow, Leighton Meester e Tim McGraw. Garrett, all'età di 26 anni, può così vantare al proprio attivo già un'ottima carriera, di cui Tron: Legacy rappresenta certamente una tappa importante, sia come primo fanta-thriller d'azione, sia perché recitato insieme al premio Oscar 2010 Jeff Bridges.



a cura di Eliana "Faith" Bentivegna





up Ecco Michael Sheen che, dopo The Twilight Saga: New Moon, in cui impersona il Capo dei Volturi Aro, si dà a un look più alla David Bowie.

Come è nato il tuo coinvolgimento in Tron: Legacy?

È accaduto attraverso il mio team, che mi ha informato che i produttori del film erano interessati a discutere con me di una mia possibile partecipazione. Il problema è che ero talmente disperato all'idea di recitare nella pellicola, che i miei agenti non avrebbero avuto alcuno spazio per contrattare. Quindi, da un lato dovevo far finta di non essere affatto sicuro della mia partecipazione, dall'altro non volevo far altro che venire coinvolto. Quindi sono andato dalla Disney e da Joseph Kosinski, che mi ha mostrato la bobina degli artwork e degli effetti speciali. Abbiamo parlato del personaggio e lui mi ha fatto una presentazione completa. E, ancora una volta, dovevo mostrarmi dubbioso, del tipo: "Mmm... sì, è ok, forse, vedremo"; quando, di fatto, volevo solo dire: "Sì, per favore!". Ecco come sono stato coinvolto nel progetto!

Così sei stato risucchiato dentro questo mondo e sei diventato un personaggio di nome Castor. Ci puoi raccontare qualcosa di lui?

La prima volta che ho incontrato Joe e tutti gli altri, mi hanno detto: "Vogliamo che questo personaggio sia uno showman, e vogliamo che porti una nuova carica di energia dentro il mondo di Tron". Castor è eccezionale: è un intrattenitore, un personaggio ricco di sfumature ed estremamente gioviale, ma nello stesso tempo non si sa mai se ci si può fidare di lui o meno. È come un bellissimo gioiello: brilla e ipnotizza, e nello stesso tempo non sai se è un bene possederlo. Adoro questa idea. Amo l'ambiguità del personaggio e la sua stravaganza. Mi piace l'idea di esplorare queste cose e di un personaggio camaleontico. Tutti i personaggi nel mondo di Tron sono la personificazione di programmi; quindi ho pensato che il programma su cui era basato il mio personaggio doveva essere una sorta di gazza, che ruba cose da qualunque tipo di posto: Castor assimila costantemente ogni sorta di input. Volevo che assomigliasse a Mae West, o al Dottor Frank N. Furter del Rocky Horror Picture Show, o a David Bowie. È una sorta di rockstar, è un po' un attore, ed è un insieme di cose diverse. Mi piaceva l'idea di questa combinazione di elementi.

Quanto gioca questo nel suo look?

Abbiamo utilizzato il personaggio di David Bowie Ziggy Stardust come punto di riferimento. L'intero aspetto dell'universo di Tron è estremamente inorganico; è tutto una costruzione, e noi avevamo bisogno di qualcosa di immacolato, con linee dritte o roba simile. Così abbiamo sviluppato l'intero



A PROPOSITO DI MICHAEL SHEEN...

Con il titolo di Ufficiale dell'Ordine dell'Impero britannico per il contributo che ha dato alle arti e con una nomina agli Emmy Award, Michael Sheen è uno degli attori del momento più bravi ma forse meno valorizzati sul grande schermo. Tra le sue ultime interpretazioni, a parte le commerciali apparizioni in New Moon e in Alice in Wonderland, ricordiamo soprattutto quella di David Front in Frost/Nixon – Il duello, pellicola diretta dal grande Ron Howard. Sheen ha preso parte a moltissimi altri progetti cinematograifci, come Underworld, The Queen – La regina, Blood Diamond, Le quattro piume; e torna adesso sul grande schermo nel ruolo di Castor, che guida il club End of the Line dalla cima di una torre di Tron City.



look su queste basi. Sapevamo che sarebbe stato bianco, in opposizione al nero degli altri personaggi, e simile allo showman di un circo al centro del ring. Castor appare così diverso da chiunque altro!

Al di là dell'impatto visivo del film, al di là di tutti i suoi giocattoli, c'è comunque una storia umana. Qual è questa storia all'interno di Tron: Legacy?

Be', si tratta della storia più vecchia del mondo. Ci sono tantissimi miti e favole che raccontano di qualcuno che è andato alla ricerca delle proprie origini. Un figlio che va alla ricerca del proprio genitore: ecco la storia al cuore di Tron: Legacy. È come Il Mago di Oz: prendi la classica storia di qualcuno che è stato strappato via dal proprio mondo reale, dall'ambiente quotidiano, e che viene gettato dal destino in qualcosa di completamente nuovo ed estraneo. Non è soltanto un viaggio alla scoperta di questo nuovo mondo, ma è anche un percorso alla scoperta di se stessi. A un certo punto, questi personaggi scoprono qualcosa di incredibilmente essenziale su di loro, ma allo stesso estremamente familiare. Si tratta di una storia semplice e comunque complessa, e a cui chiunque può paragonarsi.

Cosa comporta avere Joseph Kosinski alla regia?

Joe ha portato una serie di qualità particolari alla storia, ed è davvero difficile trovarle in un film. Il mondo di Tron: Legacy doveva innanzitutto essere credibile, e questa è una delle cose che ha reso il primo film così straordinario. Il background di Joseph in architettura e la sua estetica alla Kubrick l'hanno reso davvero pulito, estremamente dettagliato e reale un modo non-organico. Si finisce col credere in un mondo dove i programmi coesistono con una società e una cultura; le varie automobili, le Light Cycle e tutta quella roba sembrano funzionare da soli. Penso che ciò sia essenziale per il film, e che sia stato Joe a portarlo; questo è il suo primo film, ed è incredibile pensare che sia una così mastodontica operazione. Vedergli muovere la telecamera in questi ambienti ricreati è stato davvero fantastico.

Il resto dell'intervista vi aspetta su GR Network! www.gamerepublic.it

"Penso che il primo film racchiuda tutto questo: l'inizio della tecnologia e la mancanza di fiducia in essa. Era qualcosa di bellissimo e, allo stesso tempo, terrorizzante"

INTERVISTA ESCLUSIVA

Intervista a Steve Niles

Per il terzo capitolo di F.E.A.R., Warner Bros. ha assoldato i migliori specialisti nel procurare infarti ai videogiocatori. Tra questi c'è lo sceneggiatore Steve Niles, che abbiamo avuto il piacere di intervistare a Colonia.



up Il prode Steve Niles stringe tra le mani il numero 119 di Game Republic. Anche lui, evidentemente, è un fan accanito di Call of Duty

Si parla tanto di commistione stilistica tra cinema, fumetti e videogiochi. Noi, nel corso della gamescom, abbiamo incontrato una persona che chiude il cerchio tra questi tre universi così vicini tra di loro. Stiamo parlando di Steve Niles, rinomato autore della graphic novel 30 giorni di buio e del relativo adattamento cinematografico, ora chiamato a mettere la parola fine alla terrificante trilogia di Alma.

Com'è passare dal panorama dei fumetti e del cinema a quello dei videogiochi?
Cambia molto il metodo di scrittura. Nei comics, i tempi sono molto diversi e anche il controllo autoriale è tutt'altra cosa. Quando si passa ai videogiochi, invece, devi lavorare a stretto contatto con tutta una serie di professionalità legate all'ambito tecnologico e artistico. Non si tratta più di realizzare un tot di pagine, ma fai parte di una catena di montaggio molto più lunga e che passa per diverse fasi di sperimentazione. È più complicato, anche perché lavori per un tipo di pubblico più vasto e con altre esigenze.

Qual è il coinvolgimento effettivo tuo e di John Carpenter all'interno della lavorazione del gioco?
Sono co-sceneggiatore assieme a John. Ci siamo occupati della storia, dei dialoghi e delle scene di intermezzo, e lui è stato molto positivo nei miei confronti, fornendomi un gran numero di spunti preziosi. Suoi sono anche i nemici che vedrete all'interno dei livelli, e vi posso assicurare che sono davvero spaventosi. E per tutto il tempo abbiamo entrambi lavorato a stretto contatto anche con il lead designer di F.E.A.R. 3, Frank Rooke.

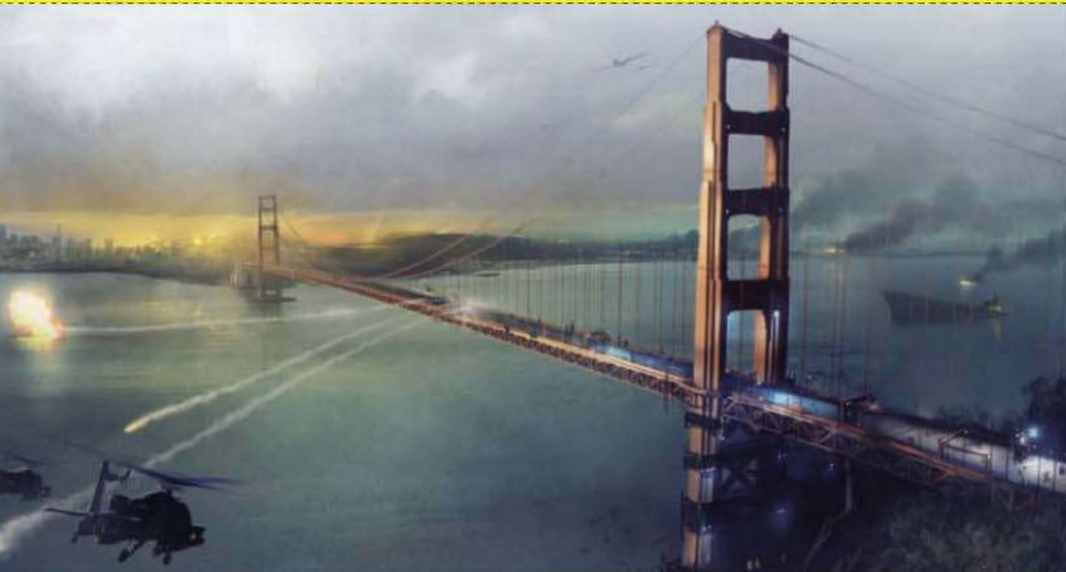
Pensi che i videogiochi in futuro saranno un medium rilevante tanto quanto il cinema?
Assolutamente sì. Per fare un parallelo, credo che in questo momento ci troviamo in una fase simile a quella del cinema muto. Abbiamo iniziato da poco, dopotutto, anche se abbiamo già a disposizione i mezzi tecnologici necessari per portare a termine visioni artistiche di grande pregio. Sono anche certo che, sempre di più, videogiochi e cinema confluiranno. Una necessità fondamentale per fare il salto qualitativo, ed è una delle priorità nei piani di Warner Bros., è assumere le persone giuste, ovvero chi è in grado di raccontare delle storie. Ho giocato a titoli che avevano delle trame davvero orribili, quindi in F.E.A.R. 3 tutti gli sforzi sono stati orientati nel raccontare una storia, prima di tutto.

Quali sono state le tue principali ispirazioni, videoludiche e cinematografiche?
Sono un grande fan di Resident Evil, ha dei momenti davvero spaventosi anche se non ho mai gradito molto la componente puzzle. Per quanto riguarda il cinema, invece, ho apprezzato in particolar modo film come The Orphanage e The Ring. Mi piace come per i giapponesi i fantasmi appaiano all'improvviso e siano molto vividi, mentre gli americani tendono a rappresentarli come trasparenti... e questo non è molto spaventoso, non credete?

right Non che avessimo molti dubbi in proposito, ma da questa immagine è davvero evidente che le scene horror e disturbanti saranno il piatto forte del prossimo F.E.A.R., forse ancor più dei precedenti episodi.







LA GUERRA IN CASA

L'invasione degli USA raccontata da Kaos Studios

Kaos Studios e THQ ci presentano Homefront, l'FPS che, tra storia e gameplay, simula l'invasione statunitense da parte della Corea.

L'attesa per il prossimo FPS di THQ, Homefront, è davvero tanta. Per scoprire qualcosa di più del gioco, abbiamo scambiato quattro chiacchiere con Jeremy Greiner di Kaos Studios, all'interno di un suggestivo ristorante coreano.

Homefront racconta dell'invasione degli Stati Uniti da parte della Corea del Nord. Che tipo di studi e ricerche avete dovuto fare per simulare questa situazione nel modo più realistico possibile?
Abbiamo fatto molti studi sull'avvicendarsi della storia umana, in particolare sulla nascita e la caduta dei grandi imperi in tutto il mondo. Abbiamo anche collaborato con la CIA per tracciare uno scenario credibile di quello che potrebbe accadere in caso di invasione; e a questo bisogna aggiungere l'abilità di uno scrittore di cinema come John Milius.

Voi puntate moltissimo sulla capacità di Homefront di raccontare una storia in modo diverso rispetto a quanto fanno gli altri videogiochi. Puoi raccontarci qualcosa di più in merito?
Innanzitutto siamo partiti dall'idea di come il mondo è adesso, e di come potrebbe essere nel futuro. Nel nostro gioco non ci sono scene di intermezzo, ma solo qualche cinematica in cui il giocatore ha la possibilità di controllare l'inquadratura e vedere quello che accade intorno a lui. Pensiamo che questo sia un mix perfetto tra la sensazione di guardare un film e quella di essere completamente immerso in una storia, dimenticando tutto ciò che c'è fuori. E abbiamo escluso la possibilità di passare da un personaggio all'altro, perché questo avrebbe diminuito l'impersonificazione del giocatore e il livello emotivo della storia.

Homefront viene da voi indicato come un gioco estremamente emotivo. Come avete implementato questo aspetto dal punto di vista del gameplay e da quello della grafica?
È stato difficile creare il giusto mix tra le due cose, ma penso che il risultato sia ottimo. Sicuramente un elemento che contribuisce a creare emozione è l'estrema attenzione che abbiamo dedicato ai dettagli nella visione del mondo ricostruita nel gioco. Inoltre, il giocatore non avrà mai l'impressione di andare semplicemente in giro sparando, o di stare soltanto assistendo a un racconto in maniera passiva: si tratta di un crescendo e decrescendo nell'azione e nell'emozione.

Essendo ambientato negli Stati Uniti, il gioco ha avuto modo di sfruttare alcune delle location tipiche di quel Paese... o no?
In Homefront la nostra scelta è stata quella di ambientare l'azione nelle zone suburbane, perché è questo che è l'America. Gli Stati Uniti non sono New York, Chicago, Dallas, Los Angeles. Gli Stati Uniti sono il resto del Paese. Quindi la classe lavoratrice, gente che, come nel resto del mondo, è costretta a combattere per sopravvivere, circondata soltanto da colori blu e grigi. Per questo motivo il gioco è ambientato innanzitutto nella piccola cittadina tipica del Colorado.

Avete avuto altre fonti di ispirazione, a parte naturalmente il background apportato da John Milius?
Certamente ci siamo ispirati molto ai film a cui ha lavorato Milius, come Apocalypse Now o Red Dawn, in base ai quali abbiamo elaborato questo scenario futuristico dominato da un'economia post-petrolio. Altra fonte di ispirazione è stata, come ho già detto, la storia umana: l'impero mongolo, l'ascesa della Germania e la sua caduta con la Seconda Guerra Mondiale, il Giappone, l'Impero romano... È così che siamo riusciti a raccontare la storia di un'America occupata.



SONY

make.believe



3D Play-Box a 99 Euro, non è più solo un sogno.

Acquista un **TV Full HD 3D** di Sony e con solo **99 €** in più subito per te il 3D Play-Box con Playstation® 3, *Gran Turismo® 5 e 2 Occhiali Active Shutter 3D. Puoi utilizzare il tuo TV Full HD 3D di Sony anche senza occhiali come un normale TV ad Alta Definizione.

Mai vista un'offerta 3D così completa!



* Gran Turismo® 5 verrà spedito a casa tua appena sarà disponibile sul mercato italiano. Per richiederlo, compila e invia la cartolina che troverai all'interno del Play-Box.

3D Play-Box acquistabile in vendita abbinata ad un TV 3D di Sony a soli € 99 anziché € 640 **(valore commerciale) **Il valore commerciale è la somma dei prezzi consigliati di vendita al pubblico dei singoli prodotti.

Scopri tutti i dettagli presso i rivenditori Sony che aderiscono all'iniziativa o visita il sito www.sony.it/3dbox

L'ESPANSIONE CONTINUA...

Zenimax piglia tutto

La scatenata Zenimax Media ha intenzione di fare sul serio e imporsi sul mercato come uno dei più freschi e importanti produttori videoludici della scena. Quale sarà il prossimo acquisto?



Da un anno a questa parte, evidentemente i dirigenti di Zenimax devono aver avuto la brillante illuminazione di rimpolpare la propria divisione di sviluppo di videogiochi con una strategia aggressiva che probabilmente non conosce eguali nella recente storia del settore. Ai meno attenti, alcuni nomi di neonate software house recentemente entrate nella corte del colosso americano potranno non dire suggerire nulla, ma scalfendo appena la superficie, si scopre immediatamente come dietro di esse si celino alcuni tra i più illustri addetti ai lavori, vere e proprie leggende viventi che sono sinonimo di garanzia assoluta e titoli di enorme spessore. La prima acquisizione in ordine temporale è stata quell'Id Software capitanata dal leggendario John Carmack, già autore di Wolfenstein 3D, Doom e Quake. Questa lungimirante scelta è il riflesso di una mira espansionistica a lungo termine, ideale per imporsi nell'affollato genere degli sparatutto in prima persona. Il promettente e attesissimo FPS Rage, dopo una battaglia per la distribuzione nata con EA, verrà infine distribuito dalla divisione interna Bethesda Softworks. A meno di un anno di distanza, l'altro importante obiettivo diventa Arkane Studios, curatore del level design di BioShock 2 e sviluppatore di Dark Messiah of Might and Magic.

up L'intenzione di Mikami è quella di valorizzare alcuni tra i maggiori talenti della nuova scuola di programmatori nipponica, dando la possibilità di esprimere la loro visione indipendente attraverso Tango Gameworks.

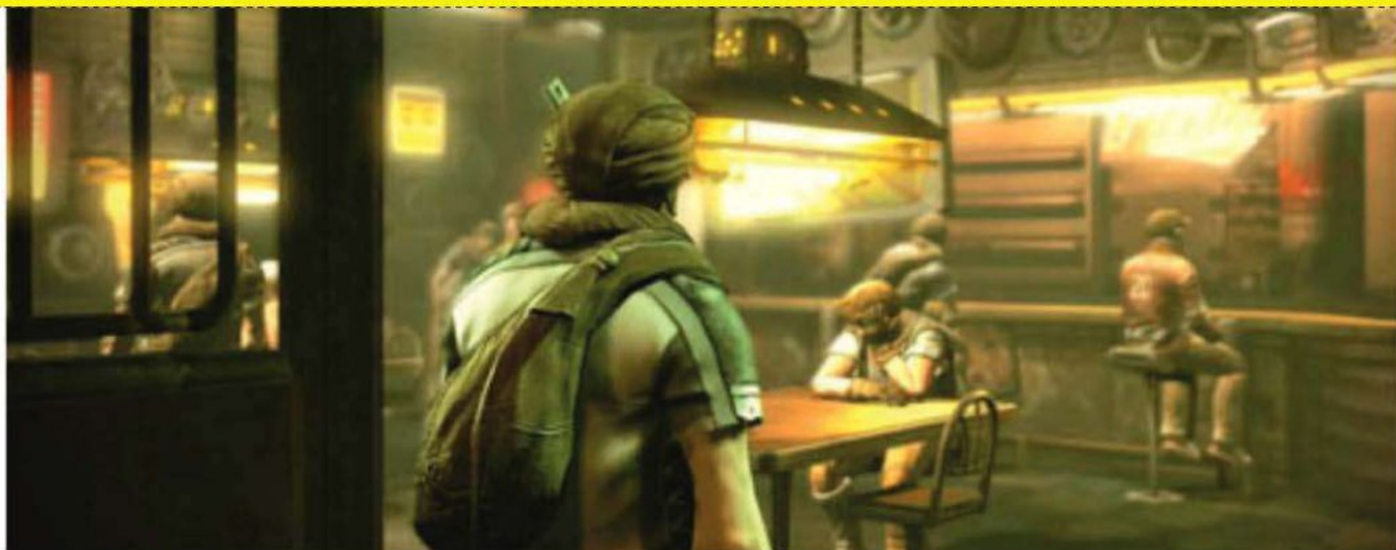
VIA ALLA DANZE, TANGO TIME!

Archiviato con successo Vanquish, Mikami si sta occupando in parallelo dello sviluppo di Shadow of The Damned per EA e sta supervisionando il segretissimo progetto della sua Tango Gameworks. Recentemente, lo studio di sviluppo ha incorporato al suo interno tre sviluppatori chiave, reduci da indiscussi capolavori che hanno fatto la storia videoludica nipponica degli ultimi 15 anni. Masafumi Takada, Naoki Kataki, Shinichiro Ishikawa sono ex programmatori di Capcom, Clover Studios e Platinum Games. Avete ancora qualche dubbio sul loro potenziale?









Se non fosse ancora chiaro il tipo di posizionamento strategico che la compagnia ha in mente, basti pensare alla volontà, neanche troppo nascosta, di voler coprire ogni ramo dell'intrattenimento digitale con team di professionisti focalizzati su generi e piattaforme specifiche. In questo senso, non stupisce infatti l'acquisizione di una schiera di team indipendenti che possono fare davvero la differenza a livello creativo, e che siamo sicuri continueranno ad aumentare di numero in brevissimo tempo. Machinegames, team capitanato dal co-fondatore di Starbreeze Magnus Högdahl, è l'altra neonata realtà che si propone di realizzare prodotti tripla A per le console ad alta definizione, e visto il curriculum (The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, The Darkness), siamo certi che dal cilindro di questi ragazzi verranno fuori interessantissimi e innovativi progetti. Il team in questione, acquisito il 6 novembre scorso, verrà probabilmente ribattezzato Sweden AB.

Tuttavia, il pezzo da novanta, la bomba atomica ancora inesplosa ma potenzialmente devastante, risponde al nome di Shinji Mikami e il suo nuovo studio Tango Gameworks, al quale si dedicherà anima e corpo per dare una svolta decisiva alla game industry e portare nuovamente quella freschezza di idee e genialità che è drammaticamente mancata alle software house del Sol Levante. Tirando le somme, il portfolio di team di sviluppo è a dir poco impressionante, granitico, prepotente, e ha tutte le carte in regola per imporsi con prodotti di altissima qualità. Se le premesse sono queste, prepariamoci a uno scontro tra titani senza precedenti. EA e Activision sono avvertite.

> "Questa lungimirante scelta è il riflesso di una mira espansionistica a lungo termine, ideale per imporsi nell'affollato genere degli sparatutto in prima persona"



ZENIMAX DREAM TEAM

Zenimax sta costruendo con grande intelligenza il proprio team dei sogni e sta edificando la sua personale roccaforte del successo attraverso l'acquisizione di alcune tra le più interessanti realtà del momento. Ecco una rapida carrellata di ciò che fu e di ciò che sarà.





ARKANE STUDIOS: Questo studio ha in sviluppo l'innovativo FPS "The Crossing". Al momento, però, sono pochissimi i dettagli a disposizione.





MACHINEGAMES: Nessun nuovo progetto ancora annunciato. The Darkness è stata una piacevole sorpresa, mentre The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay ha raggiunto il punteggio di 90 su Metacritic. Ci aspettiamo davvero grandi cose.





ID SOFTWARE: I video di Rage sinora mostrati sono a dir poco impressionanti: fisica, grafica ed estensione dei livelli fanno semplicemente paura.

HARDWARE

Il Kinect è tra noi

Ma al momento solo il casual gamer potrà apprezzarlo



Kinect è tra noi! L'oggetto del desiderio di migliaia di videogiocatori che, nel bene o nel male, ha fatto discutere l'intero settore per l'ultimo anno e mezzo, da qualche giorno è disponibile anche nei negozi italiani, pronto a raccogliere la sfida lanciata a suo tempo da Nintendo con Wiimote, e proseguita recentemente da Sony con PlayStation Move. Game Republic ha assistito per voi alla serata di lancio della periferica organizzata da Microsoft Italia, tenutosi lo scorso 9 novembre presso i milanesi East End Studios. Il claim? "Entra nel futuro con Kinect per Xbox 360".

Nel corso dell'evento abbiamo avuto modo di testare velocemente una manciata di titoli della lineup iniziale, per farci un'idea di come sia cresciuto il progetto durante questi ultimi mesi di testing. Dopo l'approccio un poco deludente con Sonic Free Riders (la risposta ai comandi non ci è sembrata eccezionale, e nemmeno il gioco), ci siamo in parte rinfrancati con Kinectimals (ok, infantile e molto derivativo, ma tutto sommato interessante) e Dance Central, che mantiene le sue promesse replicando molto bene i movimenti del giocatore: Harmonix c'è, si vede, e dimostra che il problema del lag si può anche gestire. La nostra prova è poi proseguita con Kinect Adventures, Kinect Sports, Kinect Joy Ride e Get Fit With Mel B: notato niente nella selezione dei titoli? Ebbene sì, è tutto drasticamente orientato alla fascia casual, che (almeno per ora) rimane il target privilegiato da Microsoft; i Videogiochi veri arriveranno, ma "solo tra qualche mese"; nel frattempo pazientiamo: in fondo le rivoluzioni non si fanno in un giorno.

up Dal divertente Kinectimals allo sportivo Get Fit With Mel B, la lineup di prossima uscita di Kinect è per ora solo casual. L'attesa per gli hardcore gamer è di almeno sei mesi.

ARTE E VIDEOGIOCHI

L'arte apre le porte al videogioco

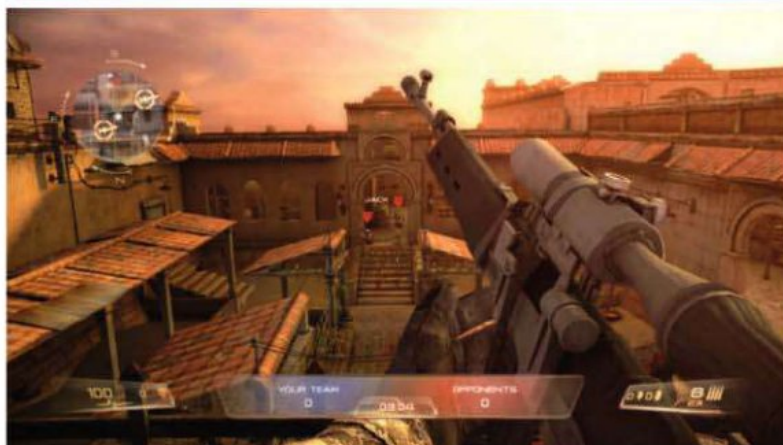
Presentato alla Pinacoteca di Brera Art Academy



Il videogioco non è solo arte... la insegna anche. Ecco l'idea alla base di Art Academy, il nuovo gioco per Nintendo DS presentato lo scorso 10 novembre presso la prestigiosa location della Pinacoteca di Brera. La famosa istituzione milanese non ha solo ospitato l'evento, ma ha abbracciato il concept di Art Academy, creando dei veri e propri percorsi interattivi per i bambini all'interno delle proprie sale. "La pittura è un linguaggio difficile da comprendere, e anche le istituzioni come la nostra devono cominciare ad aggiornare i propri strumenti per la comunicazione moderna, attraverso appunto un medium intellettuale come il videogioco", ha dichiarato Sandrina Bandera, Soprintendente ai Beni Storici e Artistici di Milano e Direttore della Pinacoteca di Brera. Grazie all'iniziativa, infatti, Art Academy non permetterà esclusivamente di improvvisarsi artisti stando comodamente distesi sul divano di casa, ma darà modo a grandi e piccini di cogliere alcune sfumature e tendenze artistiche che finora sono state confinate nelle sale museali. "Nintendo da sempre supporta l'idea che arte e videogioco siano due entità compatibili, e adesso abbiamo anche scoperto che insieme sono in grado di dare risultati davvero sorprendenti", ha commentato Andrea Persegati, Amministratore Delegato di Nintendo Italia, concludendo: "In questo modo, siamo riusciti nel nostro intento: quello di far uscire il videogioco dalla mera dimensione ludica per dargli lo status di medium di intrattenimento a 360 gradi". Non a caso la Pinacoteca mette a disposizione delle sessioni gratuite bisettimanali per i più piccoli per toccare l'arte con la propria console.







VIDEOGIOCHI IN USCITA

Il PS Network abbraccia il Move

Ecco i nuovi titoli di Gameloft che supporteranno la periferica

Dall'FPS al puzzle game, passando per il classico hack & slash, l'anno nuovo di Gameloft ha una solo parola d'ordine: Move. Lo scorso 3 novembre, infatti, è stata presentata a Milano la lineup su PS Network del publisher dedicato a giochi mobile e console: da un lato Modern Combat Domination, che potrebbe essere classificato come uno dei tanti FPS disponibili sul mercato (chi ormai non ne produce?), ma con una marcia in più, proprio quella di essere il primo gioco su PS Network a supportare il PlayStation Move. Dedicato ai giocatori di vecchia data, ma più accessibile proprio perché giocabile con la nuova periferica Sony, è Dungeon Hunter Alliance un GdR d'azione in grado di trasporre su console un'esperienza punta e clicca tipica dei giochi per PC che sin da ora convince per precisione e comodità.

Più casual, invece, è Blokus, trasposizione del gioco da tavolo targato Mattel e rivisitazione del classico dei classici Tetris, con il Move che permetterà di spostare i mattoncini in modo intuitivo e veloce, mentre le icone aggiunte ai singoli pezzi daranno la possibilità anche ai daltonici di godersi Blokus!

A TU PER TU
Le interviste di Primalinea Italy

ANDREA GIOLITO

Product Manager, Microsoft Italia

Quanto è cresciuto il progetto Kinect dalla sua prima presentazione all'E3 2009 fino alle ultime fasi di testing? Quali promesse ritiene che siano state mantenute, e a cosa, magari, si è dovuto rinunciare?

Il progetto è cresciuto tantissimo: all'E3 2009 il device era solo un prototipo per dimostrare che la tecnologia sulla spazialità delle persone poteva funzionare, ma da allora il reparto ricerca e sviluppo di Microsoft ha continuato a lavorare sodo. Inoltre, la parte tecnica era solo la punta dell'iceberg, perché in realtà è il software che si carica il grosso del lavoro, una volta che è stata stabilita una "relazione" con chi gioca. Parlando delle rinunce, invece, posso dire che non ce n'è stata praticamente nessuna. Certo, ci sono delle caratteristiche, come la scansione di oggetti esterni e il controllo vocale, che al lancio non saranno disponibili, ma che arriveranno all'incirca entro sei mesi; questo ritardo è dovuto a una mole di lavoro talmente grossa che ci ha costretto a operare delle scelte. Per ora iniziamo a buttare sul mercato un prodotto comunque fruibile al 100%, dopodiché, in un secondo momento, verranno abilitate anche tutte le altre feature.

Microsoft si aspetta che Kinect conviva in armonia con i sistemi di controllo attuali o che in un futuro prossimo li sostituisca, rivoluzionando completamente il settore?

Assolutamente in armonia, e non in sostituzione. Kinect rappresenta un modo nuovo di giocare che non va a rimpiazzare le pratiche cui i giocatori sono abituati. Il joypad per titoli come Gears of War, Halo o Fable ci sarà sempre; semmai, si possono implementare delle particolari interazioni all'interno dei giochi, come in Fable III, dove si può ad esempio andare a pescare lungo il fiume usando Kinect, anche se questo non vuol dire che l'intero prodotto sia fruibile solo tramite la periferica.





TRON: COSA FARE NEL CYBERSPAZIO

Il concetto di realtà virtuale e parallela viene affrontato ancora una volta, con il ritorno in chiave moderna alle tematiche e alle basi che hanno reso indimenticabile un film culto degli anni '80.

Fa sorridere parlare di realtà parallela come qualcosa di innovativo, al giorno d'oggi. È un concetto abusato, sviscerato ormai in ogni sua forma, caratteristica e declinazione; usato fin dal Romanticismo, in senso un po' più lato, per descrivere in forma letteraria il bisogno di fuga dal reale, dalla vita tangibile e concreta, per anelare a qualcosa di più astratto, etereo, più facilmente modellabile in base alle scelte personali e meno vincolato dal resto. Un mondo ideale, dove tutto è determinato dalle decisioni del creatore/abitante, che si trova così in un dualismo di assoluta perfezione in funzione di se stesso. È chiaro che nel 2010 il pensiero di cui s'è scritto ha già avuto modo di evolversi ed esprimersi nei modi più diversi, ma appena qualche decennio fa la situazione era radicalmente differente. Parliamo, nello specifico, del 1982, periodo in cui il concetto di realtà parallela mostrava ancora molti angoli oscuri, inesplorati, che mai ci si sarebbe aspettato di vedere risolti su una pellicola. E su una pellicola Disney, oltretutto.

Quello che Tron è riuscito a portare a termine è stato il difficile compito di aprire le porte di una dimensione inesplorata, definendo i perfetti parametri di un rapporto uomo-macchina più che mai attuale. Il primo film, ormai considerato un vero e proprio cult, racconta le vicende di un programmatore, Kevin Flynn, in lotta contro una società accusata di spacciare per propri i suoi progetti, la Encom, grazie alla quale scoprirà presto l'esistenza di un mondo cibernetico parallelo in cui i software di videogiochi lottano per la sopravvivenza, in una serie di sfide senza fine. Un mondo caratterizzato da linee pulite ed eleganti, creato con l'ausilio di un enorme (per l'epoca) uso della computer grafica, a livelli mai visti prima su pellicola cinematografica. Quasi trent'anni dopo, dunque, assistiamo alla pubblicazione del secondo film della serie, Tron: Legacy (in uscita proprio in questi giorni), che gode di un mondo rinnovato, ricostruito secondo le nuove tecnologie, ma che non abbandona lo spirito che l'ha caratterizzato negli anni Ottanta. Le linee sono le stesse, concept e leitmotiv anche, con infinite sfide brutali nel mondo di Tron e una lotta per la vita da parte del figlio di Kevin, Sam Flynn, catapultato a sua volta nell'universo in cui il padre ha vissuto per tanti anni. Ma che cos'è, quindi, Tron: Evolution? Se vi aspettate un videogioco che ricalchi fedelmente le vicende del sequel di cui s'è appena parlato, siete fuori strada. E lo siete allo stesso modo se state pensando di rigiocare sugli schermi dei vostri televisori la narrazione del film cult del 1982, con un impacciato Flynn che scopre per la prima volta il mondo di Tron, dove i software prendono vita.

Il progetto videoludico di cui si parla in queste pagine, forse per combattere la "maledizione dei tie-in" (i videogiochi ispirati a una pellicola famosa che, si sa, non hanno mai troppo successo), si propone di fare da collegamento tra i due film, spiegando quei punti bui che avranno portato, in Legacy, a determinate situazioni. Una narrazione del tutto nuova, quindi, che non si nasconde nella trama già costruita delle pellicole, ma ne crea una diversa, la fa evolvere, trasformare, ponendo come background quello stesso mondo, ma declinato in maniera differente. Saranno le vicende meno note, quelle che magari durante il film passano un po' in sordina, a trovare

> "Se vi aspettate un videogioco che ricalchi le vicende del sequel siete fuori strada"



MODALITA' A 4 BIT

QUATTRO LE MODALITÀ DI GIOCO, ognuna con offerte e obiettivi differenti: si parte dal classico deathmatch rappresentato da Disintegration e Team Disintegration, fino ad arrivare a Bit Runner e Power Monger, esperienze basate sulla difesa, la tattica e la strategia. Attaccare fino allo sfinimento non è sempre la cosa migliore da fare, né la più funzionale.









La realizzazione dei combattimenti è spettacolare, adrenalinica, immersiva, del tutto aderente alle dinamiche dei film.



I modelli dei personaggi sono realizzati talmente bene che vi sembrerà di trovarvi al cinema, di fronte alla nuova pellicola.





GRAFICAMENTE FUTURISTICO

LA REALIZZAZIONE VISIVA DEL MONDO DI EVOLUTION è stata veicolata da uno stretto rapporto tra il team responsabile dello sviluppo del videogioco, ovvero Propaganda Games, e quello di Legacy: la supervisione artistica, infatti, per mantenere una continuità stilistica, è stata affidata a Joseph Kosinski, regista del secondo film. I fan non hanno quindi alcun motivo di preoccuparsi di una eventuale dicotomia, sia essa visiva o concettuale, del brand.



in Evolution le risposte dettagliate, aiutando così lo spettatore a farsi un quadro completo dell'intera opera di Tron.

EVOLUZIONE CONCETTUALE

Ma si sa, il mondo dei videogiochi pullula di generi, sottogeneri e inclinazioni particolari: in quali si potrebbe racchiudere il lavoro di Propaganda Games? Partiamo col dire che la formula di gioco può facilmente essere riassunta in tre fasi separate, ognuna caratteristica e ben divisa dalle altre. Si parte con l'aspetto puramente esplorativo: il giocatore dovrà muovere il suo avatar virtuale lungo un mondo fatto di linee, pixel e comandi di basic, in una formula che, con salti eleganti e arrampicate al limite dell'equilibrio, ricorda da vicino un Prince of Persia futuristico. Il vastissimo mondo cibernetico reso celebre nel 1982 è ricreato alla perfezione sullo schermo videoludico, offrendo un'esperienza esplorativa libera, coinvolgente e slegata dai limiti degli script. I salti, per esempio, saranno totalmente gestiti dal giocatore e mai vincolati da sequenze preimpostate che ne determinino la riuscita o il fallimento in determinate circostanze, così come il sistema di combattimento e gli altri aspetti del gioco. Sistema di combattimento che, a proposito, si rivela protagonista del secondo aspetto caratteristico del gioco. Pur non presentando una formula particolarmente profonda o innovativa, Tron: Evolution offre una serie di scontri semplice e funzionale, che non si perde mai nei classici cliché del genere, ma ne evolve la struttura per ricalcare fedelmente quanto visto nei film. Due soli tasti per lo scontro ravvicinato, due semplici scelte: attacco lento e potente o veloce e più debole. La cosa cambia parlando invece delle offensive a distanza: i fan saranno lieti di venire a conoscenza della doverosa introduzione dei Tron Disc, quella sorta di "frisbee letali" visti nel film, che concederanno ai combattimenti quell'adrenalina e insicurezza ulteriore che manca in

fase di corpo a corpo, tra una schivata all'ultimo momento e un lancio degno del miglior tiratore di dischi.
Cosa manca? I fan più appassionati, quelli che vorrebbero quasi saltare queste righe per arrivarci, probabilmente l'hanno già capito. Uno dei fattori caratteristici della serie è rappresentato sicuramente dalle Light Cycle, motociclette futuristiche capaci di raggiungere altissime velocità e di creare, con la propria scia, vere e proprie pareti di ostacolo agli avversari. Chi ha visto il film conosce bene le corse di cui stiamo parlando, riproposte fedelmente nella meccanica di Evolution: il giocatore, in sella al proprio veicolo, potrà muoversi in qualunque direzione (non solo ad angolo retto, come succedeva nella pellicola originale), mandare gli avversari fuori strada, eliminarli spingendoli contro elementi dello scenario o facendoli impattare col proprio muro, in una varietà di situazioni veloci e adrenaliniche che faranno scorrere in pochi secondi le linee dei bellissimi ed omogenei scenari di sfondo.

Tre aspetti, quelli di cui abbiamo parlato, che non vanno solo a disegnare i contorni di un originale impianto single player, ma si rendono protagonisti anche del multigiocatore, in sfide mozzafiato all'insegna della competizione. Dieci giocatori totali, quattro modalità di gioco, sei mappe disponibili, ognuna caratteristica e particolare. Ci saranno quelle, come Hard Disk ed Heat Sink, rivolte maggiormente agli incontri corpo a corpo, in cui una relativa mancanza di spazio si traduce necessariamente in una feroce dedizione al button mashing per far fuori gli avversari; e ci saranno quelle di dimensioni maggiori, come Defrag e Cyrcuit Board, in cui un sapiente uso di Tron Disc, in connubio con la velocità delle Light Cycle, può rappresentare l'unica via di salvezza. Stessa varietà sarà rivolta alle modalità di gioco: si parte dai classici Disintegration e Team Disintegration, in cui l'unico fine è quello di far fuori tutti gli avversari, fino ad arrivare ad obiettivi più specifici, come quello di guadagnare la custodia di un bit senza farsi colpire dagli attacchi nemici (Bit Runner), o di raccogliere il maggior numero di nodi d'energia prima degli avversari (Power Monger).

"Tron: Evolution offre una serie di scontri che non si perde mai nei classici cliché"

MULTIPLAYER CIBERNETICO

IL GIOCO VEDRÀ LA PRESENZA DI DIVERSI PUZZLE AMBIENTALI,ècon differenti possibilità di risoluzione. Nonostante la durata dell'avventura principale non superi la decina di ore di gioco, la rigiocabilità è garantita da tale fattore, oltre che, ovviamente, dalla modalità multiplayer. A detta degli sviluppatori, il giocatore sarà costantemente spinto a visitare il mondo di Tron nella sua interezza, che, nonostante non voglia configurarsi come open world, offre comunque uno spazio vastissimo.

Ora, descritta la varietà di situazioni offerta dalla formula di gioco, una domanda sorge spontanea, soprattutto pensando alla spettacolarità visiva delle pellicole... e la grafica?

PERFEZIONE VISIVA

Sembra giusto, nonostante la chiara risposta già offerta nel titolo del paragrafo, parafrasarla per offrirne una comprensione più completa. Il mondo di Tron, come già accennato, è stato perfettamente ricreato dai grafici di Propaganda Games, che non solo ne hanno mantenuta intatta la struttura caratteristica, ma l'hanno fatta evolvere inserendola in un contesto videoludico, trovandosi quindi a bypassare i limiti (forzatamente restrittivi) di una concezione cinematografica. Il level design è quello, semplice, minimalista, d'effetto: il buio inframmezzato da eleganti linee colorate che ne spezzano il rigore, il tutto inserito in un vastissimo mondo cibernetico. Notevole la sensazione di velocità che si respira in sella alle Light Cycle, e l'adrenalina che si sente durante le fasi di combattimento, ricreate alla perfezione. I modelli dei personaggi sono agili, veloci, dalle animazioni mai slegate ma sempre fedeli e ben inserite nel contesto, così come gli ambienti, i veicoli, i costumi. Una riuscita visiva che può avvalersi di un valore aggiunto, quello della visualizzazione 3D, che speriamo possa davvero regalare all'esperienza di gioco una dimensione in più, tra frenetiche corse in moto e Tron Disc che sembrano uscire dallo schermo. Se credete che una realtà parallela offra davvero una vita comoda, spensierata e al vostro servizio, avrete presto tempo per ricredervi.
Buona permanenza nel mondo di Tron. E non fatevi eliminare troppo presto.

Giovanni Biasi

GR ON TOUR

ECCO TUTTE LE OCCASIONI PER CONOSCERSI, SCATENARE L'INFERNO E INCONTRARE LA REDAZIONE DI GAME REPUBLIC!

Game Republic Awards

Scopri i migliori videogiochi del 2010!

COSA

La redazione di Game Republic si riunisce al gran completo in occasione della premiazione dei migliori videogame del 2010. Nel corso della serata, il team discuterà dei papabili candidati alla vittoria nelle diverse categorie. Trattandosi di un evento pubblico, sarà possibile per tutti i lettori venire a curiosare e conoscere finalmente di persona chi si cela dietro le pagine di GR. Che cosa aspettate? Venite a trovarci!

QUANDO

SABATO 18 DICEMBRE
...DALLE ORE 20:30 A TARDA NOTTE!

DOVE

ROMA
PUB TAM O'SHANTER
VIA CRESCENZIO 2

Sul prossimo numero di Game Republic troverete il corposo speciale GR AWARDS 2010, con tutti i vincitori del concorso più ambito dell'anno!







ANTEPRIME

TUTTE LE ANTICIPAZIONI SUI TITOLI PIÙ INTERESSANTI IN PRODUZIONE

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il beneficio del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.

LA GRANDE FUGA

Quando qualche numero fa dedicai l'editoriale al momento critico dell'industria giapponese (che sta vivendo attimi di pericoloso smarrimento), puntai il dito contro la discutibile scelta di delegare lo sviluppo di importanti brand a team occidentali semisconosciuti e dal dubbio talento. Sebbene questa politica aziendale continui indefessa (probabilmente finirà col ledere irrimediabilmente altre blasonate serie), molti esponenti di spicco si sono resi conto di come questa soluzione sia in antitesi con la ripresa e il ritrovamento di un'identità che sta divenendo sempre più ibrida e anonima. Annacquata. Keiji Inafune ha lasciato Capcom dopo 23 anni di successi. E avvisa che l'industria giapponese è in ritardo rispetto a quella occidentale di almeno cinque anni. Mentre i più grandi publisher d'oriente subiscono un'emorragia creativa che difficilmente sarà sanabile in tempi brevi, si stringono nuove alleanze per dare quello scossone che mai come adesso diventa necessario. Akira Yamaoka fugge da Konami e si unisce a Grasshopper di Suda 51. Shinji Mikami si dedicherà anima e corpo al suo nuovo studio Tango Gameworks, appena acquisito da Zenimax Media, parent company di Bethesda. E che è stato rimpolpato con illustri veterani dell'industria asiatica: Masafumi Takada, Naoki Kataki e Shinichiro Ishikawa. Se i nomi non vi dicono nulla, sappiate solo che questo trio delle meraviglie ha fatto la storia degli ultimi quindici anni di videogiochi made in Japan. Il momento del riscatto sta per arrivare. Tenetevi pronti.

Domenico "Valthiel" Musicò

32 GEARS OF WAR 3

IN QUESTO NUMERO:

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360
Origine: Stati Uniti
Publisher: Microsoft Game Studios
Developer: Epic Games
Genere: Sparatutto in terza persona
Uscita: Autunno 2011
Giocatori: 1-16

Profilo Epic Games

Epic Games nasce nel 1991 come Potomac Computer System, fondata da Tim Sweeney. Il primo grande successo arriva però solo sette anni dopo, con l'uscita del primo episodio della saga di Unreal. Gears of War l'ha consacrata definitivamente, permettendole anche di vincere numerosi premi da parte della critica specializzata. Epic Games, che dal 1999 si trova in North Carolina, è nota anche per aver dato vita a motori grafici d'avanguardia, come l'Unreal Engine, la cui terza edizione è quella attualmente più utilizzata dagli sviluppatori di questa generazione.

Storia Epic Games

Unreal
1998 (PC)

Unreal Tournament
1999 (Multi)

Unreal II: The Awakening
2003 (Multi)

Unreal Tournament III
2007 (Multi)

Gears of War
2006 (Multi)

Gears of War 2
2008 (Xbox 360)

Gears of War 3

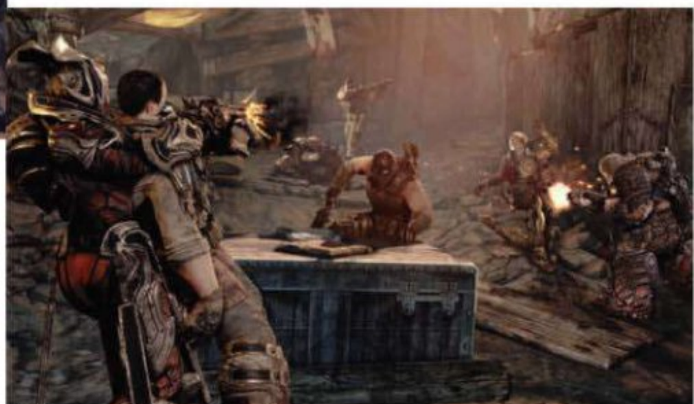
CONCEPT ■ Nonostante il rinvio al prossimo Natale, l'attesa per il capitolo conclusivo di Gears of War è sempre elevata. Sarà perché è stato mostrato finalmente anche il multiplayer?

Dalle critiche alla rivoluzione, il passo è breve

Abbiamo parlato di Gears of War 3 già nel nostro numero estivo, concentrandoci però esclusivamente sulle peculiarità del single player. In due mesi, le cose sono leggermente cambiate. La data d'uscita è stata spostata, per motivi commerciali, dicono, alla fine del prossimo anno, e negli studi di Epic Games è stato finalmente presentato nella sua interezza il multiplayer, che dopo le critiche ricevute dal secondo capitolo, è pronto a rinnovarsi e soprattutto a presentarsi più bello, ricco e vario di prima.
Inutile nascondersi, ammette Epic, nonostante sia tutt'ora uno dei videogiochi più apprezzati su Xbox Live, Gears of War 2 si è presentato sul mercato con evidenti difetti su questo versante: primo fra tutti il poco funzionante matchmaking, il quale impiegava fin troppo tempo nell'organizzazione di partite veloci e casuali. Neanche gli aggiornamenti futuri sono riusciti a risolvere del tutto il problema, costringendo alcuni utenti persino a "trasferirsi" sul primo Gears of War. E allora, meglio tagliare la testa al toro. Gears of War 3 sarà provvisto finalmente di server dedicati, ospitati in un'enorme sala degli studi Epic, permettendo non solo di avere un matchmaking svelto ed efficiente, ma anche di eliminare il problema dell'host, che veniva sovente avvantaggiato dalla sua ospitalità nei confronti degli altri giocatori, sbilanciando dunque le partite che adesso saranno albergate direttamente dallo sviluppatore. La ricetta per il successo è però lunga e varia, anche perché c'è da contrastare il recente avvento di Halo: Reach, che ha nuovamente spostato gli equilibri sulla sponda Bungie. Una lotta in casa, quella dell'Xbox 360, che non fa altro che portare vantaggi a noi giocatori.
Ed ecco allora che Epic Games decide di mettere le mani su tutti gli altri aspetti che riguardano il gioco in rete, dalle armi alle abilità fino ad arrivare al bilanciamento in-game e alle modalità disponibili. Andando con ordine, ammiriamo come innanzitutto le bocche da fuoco già confermate dai precedenti episodi siano state leggermente riviste in termini di potenza ed efficacia, una soluzione ricercata per far sì che non ci sia un'eccessiva incidenza di alcuni armamenti rispetto ad altri, dando ai giocatori dunque potere più alle loro abilità che alla potenza dell'arma, anche se chiaramente non mancheranno quelle dalla potenza inaudita. Una di queste, che è anche un'assoluta novità per la serie, è il fucile OneShot, lentissimo nella ricarica ma devastante nell'efficacia, e in grado di spazzare via qualunque cosa si pari davanti al suo raggio di tiro. Ha destato la nostra curiosità poi un'arma in grado di far esplodere letteralmente le cervella del nemico. Il funzionamento è semplice: dalla sua canna uscirà una strana sostanza organica che si insinuerà nel terreno fino a raggiungere il suo obiettivo. Il risultato è macabro ma d'effetto: il liquido scava nel corpo del poveretto per giungere alla testa e compiere il suo "dovere" di giornata.
Ma, come già detto, non sono solo gli armamenti a godere di un rinnovamento generale e di alcune innegabili novità. Le innovazioni riguardano infatti anche le abilità, e tra queste citiamo la possibilità di potersi riprendere senza l'aiuto di un compagno. Ricorderete, infatti, come l'apporto di un compagno fosse necessario per restare in vita dopo essere stati atterrati. Questa volta, invece, basterà invece trovare una copertura e premere ripetutamente il tasto A per ritornare in gioco. Scelta importante, che pensiamo non avrebbe stonato già dal primo capitolo. Gears of War 3 riconfermerà poi le modalità che hanno fatto la fortuna dei suoi predecessori, accompagnate però da tre novità. Il trittico in oggetto si apre con il Deathmatch a Squadre, che prevede lo scontro di due team formati da cinque giocatori. Ogni squadra avrà a disposizione solo 25 respawn, soluzione che quindi suggerisce un gioco ragionato e non forsennato, dove la cooperazione e lo studio di tattiche



■ Left Tra le nuove abilità ci sarà anche una serie di esecuzioni del tutto inedite. La Locusta che crolla sul terreno ne è un ovvio esempio.



Multiplayer

Dopo le numerose lamentele ricevute dai fan riguardo alcuni problemi legati al comparto multiplayer, Epic Games ha deciso di realizzare ex novo il net-code e appoggiare il tutto sui dei server proprietari ben più performanti rispetto a quelli del secondo capitolo. Questo importante e corposo upgrade dimostra quanto il team di sviluppo stia lavorando duramente per immettere sul mercato il miglior episodio della saga in assoluto.



DOWN Il dettaglio grafico raggiunto dall'ultima versione dell'Unreal Engine 3 è impressionante. La CPU dell'Xbox 360 sembra davvero spremuta fino all'ultimo chip.



saranno fondamentali per portare a casa la partita. Troverete poi una riedizione particolare del celebre "King of the Hill", dove i punti di conquista variano di posizione continuamente, favorendo quindi un ritmo di gioco veloce e dinamico. Per ultima, troviamo infine la modalità "Cattura il Leader", nella quale, come suggerisce il nome, bisognerà catturare il boss della fazione avversaria per trenta secondi. Più facile a dirsi che a farsi, dato che egli potrà contare su un range di abilità superiore al normale (come la possibilità di liberarsi dalla presa con un paio di gomitate), cosa che andrà a svantaggio del nemico.

Ultimo ma non meno importante, il gioco strizzerà l'occhio anche agli utenti meno esperti, tramite un sistema di livellamento molto curato, che darà a chi è nelle prime fasi di gioco alcuni bonus particolari rispetto ai più "navigati". Piccole aggiunte, non temete, nulla che vada a inficiare in qualche modo l'eventuale equilibrio dei match. I bonus spariranno gradualmente, passo dopo passo, fino a esaurirsi del tutto. Una progressione graduale, insomma, che permetterà a chiunque di fare strade nelle difficili lande di Xbox Live.

Gears of War 3 vuole chiudere in bellezza questa generazione. Lo fa con un pacchetto completo, offline e online, dove quest'ultimo aspetto sembra aver tenuto conto di tutti gli accorgimenti che i fan chiedevano e, giustamente, anche di qualcosa in più. Vi sembra poco? ||

Giovanni "Benenath" Ferlazzo

Devil May Cry

CONCEPT Anno zero per Dante, compagni e demoni annessi. La rivoluzione voluta da Capcom parte dalle fucine del team Ninja Theory e il popolo dei fan si spacca in due.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3
Origine: Regno Unito / Giappone
Publisher: Capcom
Developer: Ninja Theory
Genere: Azione
Uscita: TBA 2011
Giocatori: 1-2

Profilo Ninja Theory

Dati anagrafici alla mano, i Ninja Theory sarebbero nati nel 2004 dallo sforzo imprenditoriale profuso da Mike Ball, Nina Kristensen e Tameem Antoniades. In realtà, le origini del team sono però più antiche: è difatti noto che il medesimo organico abbia iniziato ad operare nel settore già nel 2000 col nome di Just Add Monsters, firmando tra l'altro il discreto Kung Fu Chaos per X-Box (2003). Puntualizzazioni a parte, questa squadra di visionari inglesini è comunque balzata agli onori delle cronache solo una volta adottato l'attuale monicker, sfruttando l'hype registrato dal controverso Heavenly Sword (2007). Dopo aver reciso il legame di esclusività che legava il loro brand a Sony, i vertici dell'azienda hanno quindi aperto allo sviluppo multipiattaforma, piazzando un altro centro con l'altrettanto discusso Enslaved (2010). Attirata l'attenzione di una Capcom in versione Talent Scout, costoro si apprestano ora a riscrivere la

Storia Devil May Cry

Devil May Cry
2001 (PS2)

Devil May Cry 2
2003 (PS2)

Devil May Cry 3: Dante's Awakening
2005 (Multi)

Devil May Cry 4
2008 (Multi)

Fans may cry

L'accesissimo dibattito che impazza da oltre un mese riguardo al nuovo look scelto da Capcom per "svecchiare" l'immagine del suo Dante ha finito col porre inevitabilmente in secondo piano l'aspetto più importante di questo "Devil May Cry 2.0", vale a dire il gioco vero e proprio. Mentre forsennati fanboy, detrattori a ogni costo ed espertoni dell'ultima ora continuano bellamente a disquisire sull'efficacia del suo ardito ciuffo emo, quasi nessuno pare nutrire chissà quale interesse circa l'approccio concettuale che i ragazzi di Ninja Theory intendono adottare in vista del reboot commissionato loro dal publisher. Il che è, oggettivamente, paradossale.

Detto tra noi, il fenomeno in questione non ci ha comunque sorpreso più di tanto: d'altronde, stiamo pur sempre parlando di un franchise che ha costruito gran parte del suo successo sulla forma, piuttosto che sulla sostanza... In tal senso, il problema è semmai costituito dal fatto che, almeno per quanto ci riguarda, elementi quali gameplay, struttura narrativa e level design continuano a vantare un peso molto più ingente nell'economia di una produzione: motivo per cui avremmo senz'altro apprezzato una maggiore chiarezza a riguardo da parte degli sviluppatori. A conti fatti, di questo fantomatico ritorno in scena del Cacciatore di Demoni non abbiamo invece ancora visto altro che inconsistenti teaser: nessuna immagine in-game, né tantomeno un abbozzo di storyboard. Sappiamo soltanto che il tutto girerà su U3 Engine. Il resto langue nelle laconiche dichiarazioni rilasciate a riguardo dal suo neo-produttore Alex Jones. Asserzioni di maniera, che fanno riferimento a un taglio stilistico molto più occidentale e all'intenzione di ipertrofizzare l'appeal narrativo del gioco mediante l'innesto di quelle scene di intermezzo che solo i responsabili di Enslaved sarebbero in grado di realizzare.

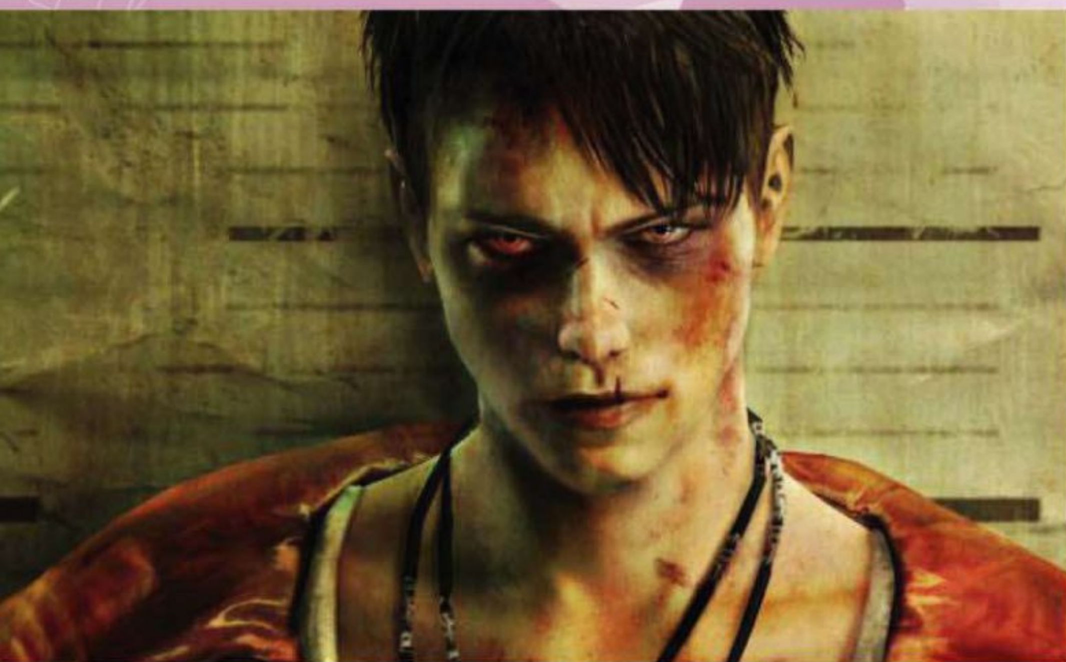
E allora, di cosa stiamo parlando? Stiamo parlando di eco mediatica, naturalmente: la classica notizia del mese che fa andare avanti i forum e scrivere fiumi di inchiostro sulle testate. Il resto è solo un unico, sterile "what if". La fiera delle supposizioni o, nel migliore dei casi, materia da veggenti del silicio. Dando per scontato che Devil May Cry rinascerà hack'n'slash, non ci resta quindi che sederci al tavolo e fare la nostra puntata, sperando magari di stangare il banco. Ebbene, la prima ipotesi che abbiamo vagliato riguarda il recondito significato dell'occidentalizzazione cui ha più volte alluso Mr. Jones nel corso dei suoi incontri con la stampa. Tradotto in termini pratici, ciò dovrebbe significare bando assoluto alla "combo philosophy" che riscuote tanto hype tra gli appassionati di Bayonetta e simili, cui farebbe da contraltare una maggiore interazione con fondali ed elementi di scena. Altrettanto plausibile è l'implemento di una fisica più realistica, per quanto il termine possa risultare improprio in un contesto del genere. Da quanto abbiamo avuto modo di vedere finora, Ninja Theory preferisce difatti attribuire alla corporalità dei propri eroi un ruolo ben più significativo di quanto siano soliti fare Mikami e soci. Da qui, il sospetto che sarà piuttosto difficile vedere il novello Dante stazionare allegramente in aria durante i suoi attacchi, come faceva il suo canuto predecessore: molto più probabile l'eventualità che il nostro possa dunque riscoprirsi free-climber, con relativa espansione verticale degli scenari. Se la matematica non è un'opinione, anche il coefficiente di difficoltà del gioco dovrebbe andare incontro a variazioni, attestandosi su livelli decisamente più abbordabili. Per vocazione registica, gli sviluppatori non correrebbero mai il rischio che il giocatore medio abbandoni l'avventura a metà per sopraggiunte complicazioni insormontabili. Aspettiamoci quindi un'esperienza tanto spettacolare quanto lineare, che si lascerà sviscerare con naturalezza, senza pretendere chissà quale dedizione al massacro perpetuo. Il che, per inciso, non deve necessariamente costituire un male.

In ultima analisi, è auspicabile un sensibile ispessimento della sceneggiatura portante: un campo in cui il Devil May Cry di un tempo si è sempre rivelato alquanto carente. Complice l'eventuale contributo dell'ormai onnipresente Andy Serkis, il nostro trendy alter ego potrà così puntare su un'espressività maggiore e, magari, anche su un repertorio di battute meno prevedibile. Consci del fatto che ogni ulteriore speculazione sarebbe superflua, oltre che prematura, preferiamo a questo punto rimandare ulteriori congetture al giorno in cui ci verrà sottoposto materiale più esplicito. Nel frattempo, non resta che covare la muta speranza che almeno un paio delle ipotesi appena formulate si rivelino completamente errate... ||

Gianpaolo Iglio



> "Inizialmente avevamo cercato di rispettare il character design originale di Dante. Poi i dirigenti Capcom sono intervenuti, istigandoci a spingerci molto più oltre. E così abbiamo fatto"
>
> **NINA KRISTENSEN (NINJA THEORY)**



Left La pietra dello scandalo. Niente più capelli slavati e aria arrogante: Dante ha cambiato look e ha seguito il trend dell'emo poco virile tanto caro a una certa attuale estetica che va per la maggiore tra le giovanissime. Sarà la scelta giusta?

Scelta controversa

Se pensate che la scelta del discutibile nuovo look di Dante sia stata un'idea provenuta direttamente dalle menti di Ninja Theory, vi sbagliate di grosso. La realtà dei fatti è infatti ben diversa: la determinazione nel ridefinire radicalmente gli estremi stilistici del franchise è venuta direttamente da Capcom, convinta che questa sorta di "terapia d'urto" possa attirare una maggiore attenzione da parte di media e potenziali acquirenti: Vedremo se a gioco completato i vertici della compagnia nipponica avranno avuto ragione o meno.





Left I portavoce di Ninja Theory assicurano: "Il nostro Devil May Cry erediterà tutto l'action feeling della serie originale, adattandolo a uno stile di gioco più moderno e occidentale".

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3
Origine: USA
Publisher: Sony Computer Entertainment
Developer: thatgamecompany
Genere: Avventura
Uscita: 2011
Giocatori: 1

Profilo thatgamecompany

Se avete amato flOw e Flower, entrambi sempre disponibili al download sul PSN, allora conoscete thatgamecompany. La storia di questa software house, aggiungendo nel curriculum anche il qui preso in esame Journey, si conclude praticamente qui. Eppure ciò basta per ritenerla una compagnia estremamente talentuosa e dal futuro molto roseo. A noi non resta che rigiocare i suoi titoli su PSN e sperare che prima o poi questi geniali ragazzi vengano coinvolti in un progetto di dimensioni ancora maggiori.

Storia thatgamecompany

flOw
20096 (PS3)

Flower
2009 (PS3)

Journey
2011 (PS3)



Journey

CONCEPT Un viaggio videoludico e introspettivo, con il fine unico e ultimo di raggiungere la sommità di una montagna tra inaspettati incontri e ostacoli da superare.

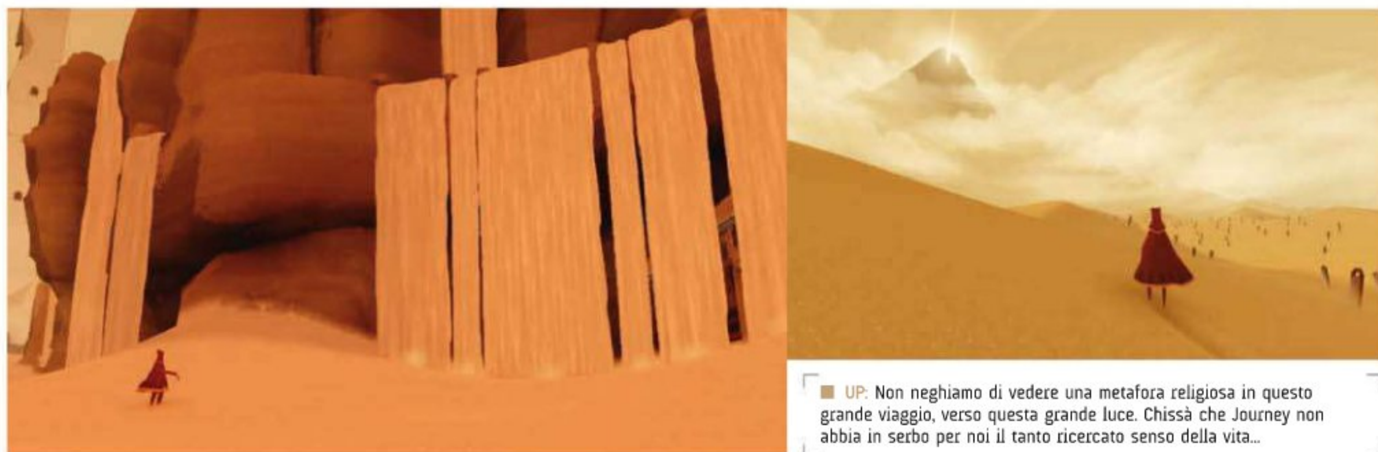
UP: La genesi del gioco è altresì singolare. Sarebbe infatti nato da una chiacchierata tra Jenova Chen, co-fondatore di thatgamecompany, e Charles F. Bolden Jr., astronauta che ha avuto il piacere di farsi più di una camminata tra le stelle.



A volte un viaggio ti cambia la vita

Quante volte vi è capitato di sentirvi cambiati da un viaggio che avete fatto? Che sia accaduto per le persone che avete incontrato e conosciuto, per i posti visitati o semplicemente per un'esperienza vissuta, spesso, nel momento di disfare le valigie, vi ritrovate a pensare che non siete più gli stessi di quando eravate partiti.
Journey, sviluppato dalla giovane e talentuosa thatgamecompany, vuole fare proprio questo, darvi questa sensazione, ma direttamente nel salotto di casa vostra.
Il concept è tanto semplice quanto straniante. Vi calerete infatti nei panni di un viandante in mezzo a uno sconfinato deserto. La poesia e la bellezza di questa ambientazione, quasi extraterrestre, è tangibile anche solo dando una rapida occhiata alle immagini pubblicate qui intorno. Non c'è una trama, ma un solo obiettivo: raggiungere la sommità di una montagna, sulla quale risplende una luce ipnotica, quasi divina. Ciò che accadrà lungo il tragitto rappresenterà la vostra storia, il vostro viaggio non solo fisico, ma anche interiore. Non ci saranno nemici da sconfiggere, ma solo immense lande da attraversare e qualche enigma ambientale da superare grazie alla capacità di saltare e al potere di controllare sabbia e vento.
Tuttavia, non sarete soli. Restando connessi alla rete, infatti, in modo del tutto casuale il gioco selezionerà un altro utente che in quello stesso momento vaga nelle vostre vicinanze. Potrete così collaborare nella risoluzione degli enigmi o, silenziosamente, farvi compagnia per un tratto di strada. Sì, silenziosamente, perché non è previsto l'utilizzo della chat vocale. L'unico modo che avrete per comunicare sarà scrivendo messaggi sulla sabbia.
Journey insomma, si preannuncia come l'ennesimo prodotto d'arte firmato thatgamecompany. Non ci saranno alieni da fare a pezzi, né principesse da salvare, ma siamo sicuri sin da ora che una volta raggiunta la luce in cima alla montagna, ognuno di noi si scoprirà immensamente più arricchito. Preparate i bagagli, ma portate solo lo stretto necessario: il viaggio nel deserto comincerà in un giorno imprecisato del prossimo anno.

Lorenzo "Kobe" Fazio



UP: Non neghiamo di vedere una metafora religiosa in questo grande viaggio, verso questa grande luce. Chissà che Journey non abbia in serbo per noi il tanto ricercato senso della vita...



DOWN: La colorata e solare esteriorità di Ruli Island cela oscuri problemi interni. Quelle bocche di cannone di non sono casuali.



The Last Story

CONCEPT ■ Un GdR dai toni epici, proveniente dalle talentuose mani di Hironobu Sakaguchi, celebre firma della saga di Final Fantasy.

Il cielo su Ruli Island

Dai tempi dell'N64, una delle più aspre critiche rivolte a Nintendo riguarda la penuria di GdR, genere molto apprezzato soprattutto nel Paese del Sol Levante. The Last Story sembrerebbe rappresentare un deciso sintomo di rinnovamento: in barba all'alta definizione offerta dalle console rivali, Hironobu Sakaguchi ha scelto di destinare il suo nuovo progetto all'ultima home console di casa Nintendo, quel Wii dalle caratteristiche tecniche tanto criticate.

La location principale intorno cui ruoterà la narrazione (ancora avvolta nel mistero, nel momento in cui scriviamo) sarà rappresentata da Ruli Island, locazione portuale dalla rilevante importanza sociale ed economica, da cui sarà possibile partire in nave all'esplorazione del mondo esterno. A differenza della linearità che caratterizza una larga fetta di produzioni ruolistiche, il gioco promette un impianto che non faticheremmo a definire free roaming: ogni strada, ogni vicolo, ogni minuscolo marciapiede di Ruli City sarà completamente esplorabile, e ciascun PNG presente su schermo sarà impegnato a portare avanti la propria vita. Ci sarà il ragazzino perso nei suoi giochi fuori dall'uscio di casa propria, il mercante che esercita la sua dialettica col passante meno scaltro, e magari una donna, forse più defilata, che attende le gentili offerte degli interessati; un connubio di particolari che promettono un mondo pulsante e raramente così interattivo, e una formula che si riflette, in modo chiaramente più enfatizzato, anche nei rapporti umani tra i protagonisti, che andranno a evolversi col proseguire dell'avventura. Interessante il dualismo tra le due principali classi presenti nel gioco, Mercenari (di cui fa parte il protagonista, Elza) e Cavalieri, che godono di fama e rispetto praticamente opposti e intorno cui ruoteranno molti degli eventi narrativi principali.

Uno degli elementi chiave della formula di The Last Story è poi rappresentato dal sistema di combattimento: il gioco presenta un curioso connubio tra turni e tempo reale, che ricorda da vicino i giochi di ruolo occidentali. Alla componente offensiva, gli sviluppatori ne hanno affiancata una prettamente strategica: per impartire ordini ai membri del nostro party, sarà possibile mettere il gioco in pausa e organizzarsi senza alcuna preoccupazione.

Sicuramente di rilievo il lato tecnico, che, in base ai primi video rilasciati, sembra offrire uno degli spettacoli più belli mai visti su Wii, con una prevalenza di ambientazioni cupe e sempre pervase da un sottile velo di malinconia. Insomma, chi lamentava l'assenza di GdR sulla bianca console Nintendo potrà rifarsi alla grande, a quanto pare, all'inizio del nuovo anno.

Giovanni Biasi



UP: Il sistema di combattimento si preannuncia dinamico e immersivo, con una meccanica che ricorda i giochi di ruolo di stampo occidentale.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Wii
Origine: Giappone
Publisher: TBA
Developer: Mistwalker
Genere: GdR
Uscita: 27 Gennaio 2011
Giocatori: TBA

Profilo Mistwalker

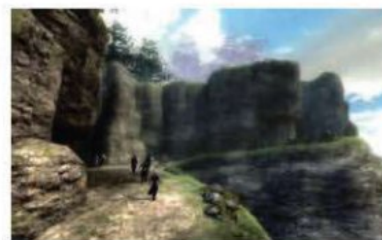
Mistwalker è una software house fondata dal creatore della saga di Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi. In attività dal 2004, la casa è divenuta celebre per aver lavorato a molti giochi di ruolo, tra cui il controverso Lost Odyssey, che seguiva pedissequamente la tradizione del GdR di stampo nipponico.

Storia Mistwalker

Blue Dragon
2006 (XBox 360)

Ash
2007 (Nintendo DS)

Lost Odyssey
2008 (XBox 360)



Nail'd

CONCEPT Techland ci propone un titolo di corse che punta tutto sull'esperienza di guida frenetica e spettacolare, facendo della velocità l'elemento portante del gioco.

Dalla Polonia con furore!

I ragazzi di Techland, dopo la realizzazione del gioco western Call of Juarez, vogliono tentare con il loro Nail'd di dare un tocco di novità al genere delle corse arcade basate su ATV e MX: riusciranno in questa ardua missione? L'obiettivo dichiarato dalla software house polacca consiste nel creare il racing game più adrenalinico mai apparso prima sul mercato videoludico. E da quanto abbiamo potuto vedere finora, sembra proprio che ci siano tutte le premesse per raggiungere il traguardo.

Ma partiamo dal principio: Nail'd può essere catalogato come il classico gioco di corse che immergerà il giocatore in gare spettacolari a bordo di quad ATV e moto da cross. I tracciati su cui vi darete battaglia possono vantare un'ambientazione varia e realistica: non mancheranno foreste, colline e tratti innevati, tutti curati nei minimi dettagli e che andranno sfruttati sia in orizzontale che in verticale, in modo tale da avere la possibilità di percorrere strade diverse per sorpassare i vostri avversari e raggiungere la tanto sospirata bandiera a scacchi.

Ma attenzione, il pericolo è dietro ogni curva: a seconda del sentiero che sceglierete, vi potrete imbattere in ostacoli più o meno complicati da superare. Questo è l'aspetto più interessante e innovativo di Nail'd; infatti, trovare il percorso ottimale ha un'importanza vitale nell'economia della gara, a maggior ragione considerando il fatto che non esistono tratti di strada ripetitivi. Visto lo stile di guida prettamente arcade, il giocatore ha a sua disposizione un'arma segreta per sbaragliare la concorrenza: l'utilizzo del fondamentale Turbo, di cui potrete riempire il corrispondente indicatore grazie alla realizzazione nelle fasi di volo di trick altamente spettacolari e ben eseguiti, oppure passando all'interno di cerchi di fuoco sparsi per i numerosi tracciati. Questa abilità andrà sfruttata soprattutto per raggiungere più facilmente e velocemente parti del percorso altrimenti inaccessibili.

L'unica regola che dovrete tenere a mente è la seguente: state molto attenti. In Nail'd, infatti, l'attenzione è l'unico requisito richiesto per uscire incolumi dalla sfida.

Durante le avvincenti gare non mancheranno avvenimenti atti a confondere e a complicare l'operato del vostro pilota virtuale. Techland, per rendere la sfida ancora più intricata, ha inserito all'interno dei tracciati una serie di elementi per cercare di rallentare il ritmo elevato del gioco e per mettervi i bastoni fra le ruote. Per esempio, potrete imbattervi in massi rotolanti, tronchi in caduta e trombe d'aria nel bel mezzo di un salto, che garantiranno una buona e particolare varietà di situazioni da affrontare. Date le ottime premesse, non ci resta che aspettare il prossimo febbraio per testare la versione definitiva. |||

Riccardo Bellardini

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC, PS3, Xbox 360
Origine: Polonia
Publisher: Deep Silver
Developer: Techland
Uscita: Febbraio 2011
Genere: Corse
Giocatori: 1-12

Profilo Techland

Techland è uno dei principali produttori videoludici polacchi, sul mercato dal 1997. Fornisce inoltre prodotti di alta qualità e all'avanguardia per lo sviluppo di giochi basati sulla tecnologia in 3D, come il motore fisico CROMO. Ha lanciato i suoi titoli in tutto il mondo grazie a compagnie del calibro di Atari, Ubisoft e Take2. Il team è costituito a oggi da un gruppo di oltre 60 professionisti.

Storia Techland

Xpand Rally
2004 (PC)

FIM Speedway Grand Prix 2
2006 (PC)

Call of Juarez: Bound in Blood
2009 (Multi)



Up: In Nail'd le ambientazioni e i tracciati sono realizzati nei minimi dettagli, con scenari davvero suggestivi!





Up: Ovviamente ci sarà largo spazio per la personalizzazione del proprio mezzo e del pilota, anche attraverso lo sblocco di ricompense, molte di esse legate alla modalità che si sta affrontando.

INFORMAZIONI

Dettagli
Formato: PSP
Origine: Giappone
Developer: Sega
Publisher: Sega
Genere: GDR
Uscita: TBA
Giocatori: 1

Profilo Valkyria Chronicles

Capostipite di un'interessante serie di GdR strategici prodotta da Sega, il primo Valkyria Chronicles vide luce su PS3 nel 2008, registrando un notevole successo di vendite in Giappone ma non riuscendo, in ogni caso, ad affermarsi con altrettanta incisività al di fuori dei confini dell'arcipelago nipponico. Probabilmente fu questo parziale insuccesso uno dei motivi dietro la decisione presa da Sega di ripiegare su PSP per far proseguire la serie. Questa scelta, inizialmente criticata dai fan, si è rivelata in seguito appropriata nonostante i limiti dell'hardware di destinazione, al punto che anche per il venturo Valkyria Chronicles 3 la software house nipponica ha deciso di optare per la dimensione portatile.

Storia Valkiria Chronicles

Valkyria Chronicles
2008 (PS3)

Valkyria Chronicles II
2010 (PSP)

Valkyria Chronicles III

CONCEPT Gioco di ruolo e allo stesso tempo strategico a turni, Valkyria Chronicles è una delle serie più elogiate degli ultimi anni, con una popolarità decisamente non proporzionata alla sua qualità.

L'epopea bellica dei soldati senza nome

Il terzo capitolo della serie Valkyria Chronicles è stato annunciato e presentato al pubblico in un momento decisamente poco propizio. Nonostante la serie sia stata accreditata fin dalla prima apparizione su PS3 come prodotto di ottima fattura, le circostanze che sembrano remarle contro difficilmente possono essere ignorate.

Non contribuirà infatti a far schizzare le vendite la derivazione geografica del titolo, scelta questa che si ripercuoterà sul mercato in un'evidente diffidenza da parte degli acquirenti verso un prodotto di stampo così spiccatamente nipponico. In secondo luogo, il fatto che dal secondo capitolo in poi Sega abbia deciso di far migrare la serie su PSP, la console portatile attualmente meno diffusa, potrebbe rappresentare un ulteriore fattore di rischio. Senza contare, infine, che basterebbe anche solo la natura del titolo in sé, sofisticato ibrido tra GdR e strategico a turni, a classificare Valkyria Chronicles 3 come prodotto di nicchia.

Ma al di là delle legittime preoccupazioni, è anche vero che Sega sembra aver portato avanti un lavoro serio e ponderato affinché questo terzo capitolo risulti più appetibile per i pigri palati occidentali. Niente stravolgimenti o semplificazioni in atto, sia ben chiaro, la sostanza e le meccaniche rimangono pressoché invariate, ma le tematiche che il gioco mette in scena sono state sensibilmente riviste.

L'immaginario sottofondo bellico, per esempio, sarà il medesimo del primo capitolo, ossia quella Seconda Guerra Europea che aveva visto contrapporsi ferocemente la Federazione Imperiale dell'Est e l'Alleanza Atlantica per il possesso del prezioso minerale energetico chiamato ragnite. Ma stavolta è dalla prospettiva di un manipolo di soldati del pacifico regno di Gallia, preso di mira dagli oppressori per via delle consistenti risorse minerarie, che le vicende storiche vengono narrate. Ex detenuti e reietti in cerca di redenzione, i protagonisti del nuovo capitolo sono i membri senza nome, identificati solo da un numero, di un'unità speciale stile SOG incaricata di portare avanti missioni sotto copertura, talvolta applicando metodi di dubbia moralità. In quest'atmosfera ridefinita e decisamente più matura rispetto a quella scolastica che aveva invece caratterizzato VCII, trovano posto ben poche innovazioni in termini di gameplay, e al momento l'unica rivelata è stata la possibilità di attivare dei poteri speciali al costo di Action Point, tra i quali spicca la trasformazione nell'invincibile e distruttiva Valkyria. Dal momento che l'uscita del gioco è prevista in Giappone per il mese di gennaio, possiamo sperare che la versione europea arrivi nei negozi almeno entro il prossimo autunno.

Arianna "Momo" Buttarelli







UP: Una delle peculiarità della serie è il raffinato stile grafico: un originale cel shading e la retinatura che conferisce ai colori l'effetto "a matita", fanno sembrare queste immagini delle illustrazioni di un artbook piuttosto che screenshoot del gioco vero e proprio.

Shogun 2: Total War

CONCEPT Nel Giappone delle faide feudali la strategia della guerra unisce le grandi battaglie con gli intrighi di potere, senza risparmiare colpi.

Le nuove sfide della guerra per lo Shogun

L'arte della guerra, il furore del combattimento corpo a corpo, gli intrighi familiari: tre colpi che centrano un unico bersaglio, Shogun 2: Total War. Lo scenario è il Giappone del XV secolo. È una terra dilaniata dai signori della guerra nei campi di battaglia, dove gli eserciti si scontrano, e nelle stanze del potere, dove gli interessi si incontrano. Shogun vuole essere l'alfa e l'omega della guerra nipponica. Da un lato è un simulatore di strategia militare che assorbe il giocatore nell'azione diretta, in prima persona. Dall'altro lo inquadra nelle lotte di potere, tra matrimoni di interesse, defezioni e rivalità tra famiglie e clan. La guerra totale, appunto. Creative Assembly, lo stesso sviluppatore del primo Shogun del 2000, ha messo a punto un meccanismo di gioco a due facce. La strategia in tempo reale su maestosi campi di guerra, con la sua doviziosa cura nei dettagli degli arsenali, si intreccia con le manovre politico-diplomatiche che seguono un ordine di turni.

Rispetto al primo Shogun, il giocatore impersona un protagonista reale del gioco. Oltre alla classiche campagne su grande scala, sono previste anche azioni di guerriglia e attacchi di breve intensità, per stuzzicare l'avversario, flettere la propria muscolatura e misurare i rapporti di forza. Ma il salto evolutivo consiste nell'includere tutto quanto viene prima e dopo una battaglia, ovvero le trame diplomatiche per formare alleanze tra famiglie. Questa ingegneria bellica è contornata da una schiera di personaggi ben assortiti: monaci, ninja, geishe, metsuke, shogun. La strategia non è solo pianificare le milizie. È anche inventarsi mosse in puro stile "stealth" per assassinare i generali nemici, carpirne i segreti o addirittura persuaderli a tradire. Si combatte in terra ma anche in mare, con le tipiche navi militari giapponesi simili a cittadelle galleggianti che sono un elemento fondamentale nella geopolitica nipponica. Insomma, una strategia multi-livello che promette di catturare il giocatore in appassionanti sfide, anche graficamente parlando. Infatti col supporto per le DirectX 11, Shogun 2: Total War promette panorami incantevoli all'interno di una cornice grafica generale che gli artisti di Creative Assembly hanno realizzato studiando per un anno intero la pittura nipponica. Cronaca di un successo annunciato? Shogun 2 deve ancora vincere la battaglia più dura: conquistare i giocatori... un'altra "total war", tutta sua, questa volta.

Gabriele Cazzulini



Down: L'epica delle grandi battaglie ha sempre qualcosa di universale e unico.







INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC
Origine: EU, USA
Publisher: Sega
Developer: Creative Assembly
Uscita: TBA 2011
Genere: RTS
Giocatori: TBA

Profilo Creative Assembly

Creative Assembly nasce nel 1987 in Inghilterra e si specializza nel porting di videogiochi da Amiga a DOS, per poi iniziare a sviluppare titoli sportivi per EA. Nel 2000 realizza il suo primo titolo per PC, Shogun: Total War, che rivoluziona il genere strategico e conquista un posto al sole nella storia dei videogiochi. Il successo è tale da farlo diventare il marchio per nuovi titoli, come Medieval, Empire e Napoleon. Nel 2005, il team viene acquisito da Sega, che lancia la compagnia sul mercato delle console con titoli come Spartan: Total Warrior e Viking: Battle for Asgard.

Storia Creative Assembly

Shogun: Total War
2000 (PC)

Medieval: Total War
2002 (PC)

Spartan: Total Warrior
2005 (Multi)

Viking: Battle for Asgard
2008 (Multi)

Empire: Total War
2009 (PC)

Napoleon: Total War
2010 (PC)

SCONTRI R



AVVICINATI
RZO TIPO

PER TRE EPISODI L'UMANITÀ HA COMBATTUTO VALOROSAMENTE CONTRO L'INVASIONE DEI CHIMERA, MA È SOLO NELLA SCONFITTA CHE LA SAGA DI RESISTANCE TROVERÀ LA SUA PIÙ GRANDE VITTORIA. SIAMO VOLATI NEL QUARTIER GENERALE DI INSOMNIAC PER GUARDARE DA VICINO LA NUOVA, DRAMMATICA DIREZIONE DELLA SERIE

Per i più attenti alle minuzie dell'industria, la lunghezza del ciclo di sviluppo di un videogioco può essere rivelatrice. Quando il primo trailer ufficiale di Red Dead Redemption venne pubblicato nel 2009, l'esaltazione che circondava il gioco venne enfatizzata dalla consapevolezza che fosse rimasto in produzione per più di cinque anni. Prendiamo ora Mafia II, altro sequel ad alto budget che si vocifera sia stato parimenti sviluppato nel corso di cinque anni, ma che dopo una sfilza di trailer pubblicati a partire dal 2007 e la regolare presenza alle più importanti convention videoludiche (nonostante la mancanza di una data d'uscita) si preannunciava per la critica come un completo disastro. All'estremità opposta troviamo i giochi sportivi, i tie-in su licenza e i sequel nati per speculare sui successi inaspettati, molti dei quali arrivano dalla preproduzione all'uscita in meno di due anni. Anche chi prestasse un'attenzione superficiale ai meccanismi del mercato sa di dover nutrire dei sospetti verso qualunque cosa sia sviluppata

LA MODALITÀ CO-OP INDIPENDENTE DI RESISTANCE 2 HA ASSORBITO LE RISORSE DI INSOMNIAC E IL TEAM IN TOTO HA CONCORDATO DI RIMUOVERE L'OPZIONE DAL TERZO CAPITOLO. UN CO-OP CI SARÀ, MA VERRÀ INCLUSO NELLA CAMPAGNA SINGLE PLAYER.

in condizioni tanto costrittive, e la qualità del prodotto finito gli dà quasi sempre ragione.
I titoli di Resistance risiedono ancora in un'altra categoria: quella dei franchise di punta instancabilmente costruiti dai maggiori publisher dell'industria, per i quali la necessità di una trafila produttiva rapida viene alleggerita da ampi budget e folti team di sviluppo. Halo, Gears of War, Assassin's Creed, Call of Duty: raramente ci tocca attendere più di due anni per veder arrivare un nuovo episodio dei suddetti, e il loro aspetto accuratamente cesellato non tradisce necessariamente lo sviluppo accelerato. La familiarità o anche l'incoerenza delle idee al di sotto della superficie, tuttavia, è tutta un'altra storia. Questo è stato l'implicito messaggio trasmesso durante la nostra visita a Insomniac. Resistance 2 ha ricevuto grandi elogi da una schiera di pubblicazioni e siti piuttosto autorevoli, ma la nostra impressione costante è stata che il team lo considerasse un'opportunità mancata. S`, era nel complesso migliore del primo episodio, ma solo marginalmente, e questo soprattutto per motivi di tempo. Insomniac aveva aggiunto una gran quantità di nuove idee e rimosso alcune già esistenti, ma con un intervallo di soli due anni tra la conclusione dell'originale e l'uscita del sequel la comprensione dell'efficacia di tali cambiamenti non poteva che essere limitata.

La qualità era salita leggermente, le vendite scese significativamente e divenne cos` chiaro che per il terzo gioco qualcosa doveva muoversi. Gratificante, almeno dal punto di vista di un appassionato, è il fatto che questo qualcosa sia stato il ciclo di sviluppo: i due anni per realizzare Resistance 2 sono diventati tre, molto appropriatamente, per Resistance 3.
"È stata musica per le nostre orecchie. Potrete immaginare cosa significhi per noi: un'estasi", dice Marcus Smith, direttore creativo del gioco. "In particolare per Insomniac, visto che siamo una compagnia in multitasking e tendiamo a stipare i progetti fino al soffitto. Pensiamo di

SOLITAMENTE È COME SVEGLIARSI UN PAIO DI MESI PRIMA DELLA DISTRIBUZIONE E CHIEDERSI: "QUALCUNO CI HA GIOCATO? SI SA SE È ALMENO UN PO' DIVERTENTE?"

PROVA TECNICA: ALZATI E COMBATTI

IL PRIMO PASSAGGIO di gameplay che ci è stato mostrato era anche il più familiare. In sostanza una battaglia fra le macerie di una strada bombardata, con Joe Capelli e una piccola banda di combattenti ribelli all'assalto di un'ondata di soldati ibridi e velivoli Chimera, è servito a ricordarci ciò che rende la serie così coinvolgente, se non il modo in cui Resistance 3 sta tentando di rimediare ai propri difetti. L'azione era veloce e gratificante, e la combinazione di bersagli aerei e terrestri permetteva di sfoggiare efficacemente l'eccellente arsenale del gioco: il Bullseye, che permette di seguire i nemici e spedisce ogni successivo proiettile direttamente verso il bersaglio, l'Auger, che può attraversare sostanze dure e dense come mattoni e metallo, il Marksman, che spara una scarica di proiettili a lungo raggio oppure ancora un drone che emette scariche elettriche verso un bersaglio selezionato.
Pochi studios possono vantare un vero talento nell'inventare armi fantasiose, ma Insomniac è fra loro e Resistance 3 prevede una quantità di aggiunte all'arsenale di base, oltre a dei mirini fisici (per la prima volta nella serie) e a un sistema di upgrade che ricompensa i giocatori per l'utilizzo efficace delle singole pistole.



aver svolto un discreto lavoro nel mantenere un livello di qualità costante nonostante le ristrettezze di tempo, ma questo avviene oberando chi se ne occupa. Molti di noi ormai hanno dei figli e la realtà dello sviluppo videoludico è che occorre mantenere la qualità, quindi qualcos'altro dovrà cambiare. Il modo giusto di procedere era allungare il ciclo di sviluppo. Ne abbiamo discusso sin dall'inizio". Secondo Smith, la vera 'magia' dello sviluppo videoludico avviene nelle fasi di preproduzione e rifinitura, ma in un ciclo di produzione molto stretto uno o entrambi questi stadi tendono a soffrire e questo è stato il caso di Resistance 2. Come studio, Insomniac non è certo privo d'idee innovative, ma l'anno di sviluppo in più gli ha concesso la libertà di lavorare su tali idee, di raffinarle e, cosa importante, di gettare via qualunque cosa non funzionasse.
"Stiamo eseguendo molti più test formali", spiega il lead designer Drew Murray. "Chiamiamo un sacco di persone che non hanno mai visto il gioco e glielo mettiamo di fronte per vedere cosa capiscono e cosa no. Inoltre eseguiamo un sacco di test informali e ogni venerd' tutta la compagnia, inclusa quella in North Carolina, gioca in multiplayer per un'ora e poi fa un resoconto. Ogni singolo team conduce un paio di test informali dei propri livelli (in single player) ogni settimana. L'anno aggiuntivo non solo ci dà il tempo di eseguire i test, ma ci consente anche di regolarci in base a questi. Solitamente siamo con le spalle al muro ed è come svegliarsi un paio di mesi prima della distribuzione e chiedersi: 'Qualcuno ci ha giocato?

Si sa se è almeno un po' divertente?'"
Questa sorta di candore è insolita nell'industria videoludica. In genere, gli studios sono piuttosto abili nel veicolare messaggi chiari e positivi, anche perché gli occhi vigili del publisher sono spesso a poca distanza. Ma ora siamo seduti in una stanza con un PR di Sony e cinque sviluppatori che parlano liberamente delle loro vite personali, delle loro frustrazioni e del modo in cui la creatività può venir compromessa dalle realtà della produzione. Per Resistance 3, pare che l'onestà sia una parte fondamentale di quel messaggio e la cosa tende a succedere solo quando chi è coinvolto sente di aver qualcosa da dimostrare.
"Alcune enormi porzioni del gioco sono state assemblate nove mesi fa", dice Murray. "Abbiamo cos` avuto due anni interi per trovare le parti che non funzionavano ed escogitare modi per migliorarle, per prelevarle e rettificarle. Questo gioco è stato modificato e riaggiustato in corsa di più rispetto ai due precedenti. Abbiamo avuto la libertà di tornare su quanto già fatto migliorando cos` i risultati".

Insomniac non si aspetta che accettiamo le sue affermazioni sulla fiducia. Il ciclo di sviluppo di Resistance 3 allungato del 50 per cento rispetto al predecessore non è in sé garanzia di superiorità. Il team era decisamente consapevole di quanto sarebbe stato semplice trascorrere quei mesi in più solo a raggiungere gli stessi risultati di base e ne è seguito che, volendo che il prodotto finale fosse diverso, sarebbe dovuto cambiare anche il modo di giungervi.
"È stato un mutamento della nostra mentalità", ammette Smith. "Quando abbiamo cominciato la lavorazione abbiamo tenuto delle riunioni preliminari dove descrivevamo delle sezioni, ma alla fine quelle informazioni venivano diffuse a moltissime persone diverse che poi avrebbero messo mano alla loro realizzazione e non tutte si erano trovate alle riunioni. Cos` la comunicazione si frammenta".

Smith ci mostra un diagramma che rappresenta una singola missione del gioco. È piuttosto caotica ed estremamente difficile da decifrare a un primo sguardo: c'è un diagramma di flusso che utilizza un codice cromatico, un grafico dalle fluttuazioni drammatiche e una serie di appunti che si dipartono da ciascuno. Questa, ci dice Smith, è una rappresentazione visiva della cadenza narrativa e dell'atmosfera della missione, e della risposta emotiva che vorrebbe evocare nel giocatore.
"Durante la produzione, fra le altre cose, abbiamo affisso ai muri le fasi ritmiche

VOLEVAMO CHE [IL GIOCATORE] VENISSE COINVOLTO IN QUALCHE EVENTO PROROMPENTE PIENO D'AZIONE E FRENESIA



■ MOLTI DETTAGLI DEL MULTIPLAYER SONO ANCORA SOGGETTI A DECISIONE (IL NUMERO DI GIOCATORI VERRÀ OTTIMIZZATO), MA LE MAPPE SARANNO AMBIENTATE IN TUTTO IL MONDO ANZICHÉ IN LUOGHI DELLA MODALITÀ CAMPAGNA. LA MAPPA CHE CI È STATA MOSTRATA ERA SITUATA NELLA REPUBBLICA DEL CIAD.

PROVA TECNICA: L'ENCLAVE

■ IL CAMBIAMENTO PIÙ radicale che Resistance 3 apporta alla sua formula collaudata è anche l'unico che Insomniac non intende sbattere in faccia ai giocatori. Adottando la narrazione in soggettiva in-game istituita da Half-Life e dal suo seguito, Resistance 3 offrirà profondità e sfumature in proporzione diretta alla propria attenzione per i dettagli. Questa caratteristica era esemplificata da una sequenza in cui Joe Capelli visita una piccola comunità religiosa sita sulle montagne. È una scena di pura e semplice quotidianità, ad anni luce di distanza dalla carneficina e la distruzione che ha luogo nelle città: la capanna di tronchi è immersa nel fievole bagliore delle candele, i bambini giocano sul pavimento, un uomo cucina uno stufato di carne di Chimera sul fuoco. L'atmosfera ricorda quella delle stazioni alleate in Metro 2033, piene di dettagli e conversazioni rivelatrici, ma solo per chi ha il desiderio di prestar loro orecchio. Resistance 3 è pur sempre un gioco action prima di tutto, ma stavolta Insomniac intende dare di più.

PROVA TECNICA: LA SQUADRA DELLA MORTE

■ ALTRA SFACCETTATURA della trama più focalizzata e dettagliata di Resistance 3 è l'utilizzo più intelligente del ritmo. I giocatori, molto semplicemente, non avranno la possibilità di guardarsi attorno e assorbire tutto se vengono costantemente assediati dalle forze nemiche, com'era spesso il caso nei due precedenti episodi. Stavolta, invece, Insomniac ha volutamente concepito delle scene salienti che consentano periodi d'inattività o di pausa, concetti utilizzati con efficacia in giochi quali Half-Life 2 e Modern Warfare. Quest'idea prende forma in una sequenza in cui Capelli e una piccola banda di combattenti della resistenza devono seguire una squadra della morte Chimera per le strade cittadine. I loro ordini sono di osservare, non d'intercettare, e ciò conduce a un lungo tratto di gameplay in cui Capelli si limita a seguire l'ufficiale comandante attraverso edifici in rovina e tunnel sotterranei. Il confluire del rombo delle macchine Chimera, delle tracce di sangue sulle pareti, dei poster semidistrutti precedenti alla caduta e dei sussurri impauriti dei ribelli creava una tensione palpabile. La sezione risale verso un climax in cui un ibrido Chimera sfonda una finestra inchiodata, tirando a sé una vittima terrorizzata proprio mentre questa sta rassicurando Capelli circa l'assenza di nemici. È un cliché, certo, ma questo non rende la scena meno efficace né la seguente battaglia (una delle epiche schermaglie per cui Resistance è noto) meno gratificante.



■ DURANTE LA SUA PRESENTAZIONE, IL DIRETTORE CREATIVO MARCUS SMITH HA AMMESSO CHE JOE CAPELLI FOSSE "UN IDIOTA" IN RESISTANCE 2. IL TEAM TEME IL FATTO CHE I GIOCATORI DEI CAPITOLI PRECEDENTI IMPIEGHERANNO DEL TEMPO PER SVILUPPARE SIMPATIA VERSO IL PERSONAGGIO E STANNO CERCANDO DEI RIMEDI.

È CONFERMATO CHE NATHAN HALE NON FARÀ RITORNO IN ALCUNA FORMA IN RESISTANCE 3, MENTRE IL DR. MALIKOV SARÀ PRESENTE. IN EFFETTI, PROPRIO MALIKOV METTE IN MOTO LA TRAMA, INFORMANDO CAPELLI DEL SEGRETO DI NEW YORK E AIUTANDO A CONVINCERLO A CERCARLO.

dell'intero gioco", racconta Jon Paquette, scrittore principale del gioco. "Abbiamo parlato del tempo, dei momenti in cui desideravamo che il giocatore riprendesse fiato e di quelli in cui volevamo che venisse coinvolto in un qualche evento prorompente pieno d'azione e frenesia. Ci siamo concentrati attentamente sulla riuscita di queste fasi. Avete visto lo schema mostrato da Marcus durante la sua presentazione: tutti i livelli ne hanno uno". Per raggiungere questo stadio, l'intero team è stato suddiviso in unità microcosmiche cui è stata assegnata una sezione del gioco. Ogni sezione era accompagnata da una descrizione molto semplice, spesso formata da una sola parola (spaventosa, persecutoria, serena) della quale l'unità doveva impegnarsi a comunicare il concetto. I risultati venivano poi trasmessi al team creativo superiore di Insomniac e alla compagnia tutta per ricevere riscontri, e infine il processo ricominciava. Il risultato cui si mira è di far contribuire ogni parte del design (sonoro, dialoghi, ritmo, art direction, illuminazione, animazione e cos' via) al perseguimento della stessa idea di base in un dato punto, mentre i team piccoli e posti gomito a gomito hanno reso più semplice per le varie discipline ispirarsi e reagire reciprocamente. Una volta che ogni sezione entrava in possesso di una di queste guide teoretiche e dettagliate, il team creava una 'prova tecnica', ovvero una bozza giocabile che dava forma a quelle stesse idee, ma che poteva essere ulteriormente raffinata, manipolata e modificata con relativa facilità. "Più di ogni altra cosa era semplice necessità", aggiunge Smith. "Vogliamo avere una risposta molto

VOLEVAMO MOSTRARE L'UMANITÀ; FRA LE LAMENTELE CHE ABBIAMO RICEVUTO IN MERITO AI PRECEDENTI EPISODI C'ERA IL FATTO CHE SEMBRASSE SEMPRE D'INSERIRSI NEI COMBATTIMENTI DOPO UNA SCONFITTA

concentrata ed emotiva a ogni sezione del gioco, e il miglior modo per farlo era suddividerlo: in questo modo chiunque, anche se non aveva mai lavorato a quel livello, poteva semplicemente guardarlo e capire esattamente cosa stiamo cercando di fare".

In definitiva, gli aspetti che rendono Resistance 3 cos' interessante sono proprio quelli che non si affiancano agevolmente alle opere precedenti di Insomniac. "Quel che noi facciamo bene sono le armi e i nemici bizzarri, ma anche la nostra Storia alternativa. Stiamo perseguendo ciò che può accadere soltanto nelle nostre creazioni e spingendolo fin dove ci è possibile".





PROVA TECNICA: LA SORGENTE DEL FIUME

LE PRECEDENTI TRE prove tecniche avevano l'aspetto grezzo e incompiuto che il termine usato implica. Tutti gli elementi fondamentali erano al loro posto, ma in alcune mancavano le animazioni, in altre dialoghi ed effetti sonori non erano definitivi e in altre era assente la musica. A un anno di distanza dall'uscita di Resistance 3 la mancanza di rifinitura è comprensibile, ma la quarta sequenza non solo era la più vicina al completamento bensì comprendeva tutte le idee articolate negli altri. Joe Capelli e i suoi compagni si trovano su una barca che naviga attraverso una città abbandonata, avvolta nella nebbia e semisommersa dall'acqua. La flora Chimera ha iniziato a crescere sugli edifici, lunghe tubature ricoperte di ghiaccio si protendono dalla superficie, decorazioni natalizie in decomposizione ci danno un'idea del momento in cui la città ha capitolato. La barca indugia dalle parti di un cadavere di Kraken, con un foro nello stomaco infestato da Saltatori Chimera. Se Capelli apre il fuoco, i Saltatori attaccheranno; in caso contrario, resteranno ignari della sua presenza. Atmosfera, ritmo e dettaglio narrativo: tutto è al suo posto, tutto sembra come dev'essere.

Questo spettrale silenzio sembra fatto apposta per essere rotto: alti e allampanati Grim emergono dalle case su ambo i lati. Arrampicandosi sui tetti, gettano vari oggetti o addirittura se stessi contro la barca, finendo in acqua e annaspando freneticamente sulla sua scia. Una volta domato l'assalto e giunta la barca a un ampio ponte, entrambi scompaiono nella densa nebbia. Un Golia, un motore d'assedio alto cinquanta metri, emerge dall'acqua, sparando una bordata di razzi contro la barca che finisce a roteare lontano mentre il ponte viene sbrancato dall'esplosione.

La sequenza di prova si conclude e ci ritroviamo così con tutte le prove che ci occorrono.

Probabilmente vi starete chiedendo che cosa ci faccia il (suggestivo) fotogramma di un film sulla copertina di una rivista dedicata ai videogame. Questa volta non si tratta né di un sottile paradosso né di una palese provocazione, ma semplicemente di una lettura hic et nunc dell'evoluzione, forse complessa ma davvero irresistibile, della nostra era audiovisuale e, soprattutto, del rapporto tra cinema e videogioco, anzi, della loro ormai totale e compiuta ibridazione. È incontrovertibile: il videogame è divenuto un vero e proprio paradigma culturale della nostra disperata epoca. Soprattutto il cinema si è lentamente e silenziosamente contaminato di influenze videoludiche, incorporando poetiche, logiche, struttura ed estetica del mezzo interattivo. Ecco il punto: mettiamo in copertina il cinema semplicemente per celebrare il videogioco. In TRON: Legacy sono contenuti tutti i perché di questa affermazione, e anche di più.

In principio era TRON

Correva l'anno 1982 e sugli schermi cinematografici mondiali veniva proiettato, a onor del vero con scarso successo di pubblico, TRON. State tranquilli, non si tratta di un excursus dal sapore retrò su un oggetto di antiquariato rispolverato per amore di storia o per una più banale crisi nostalgica.
Eppure sono passati 29 anni, direte voi! Ed è vero. Ma è quasi sconcertante scoprire come tutto ciò che TRON ci raccontava e quello che rappresentava sia in sostanza di una stringente attualità, quello stesso scenario che all'epoca dei fatti poteva sembrare anche alle migliori open mind poco più di una lucida follia. Come sempre, le menti più creative e geniali riescono a captare i vaghi segnali dal futuro proponendoli ai passeggeri della propria epoca come situazioni futuribili ma fortemente compiute e sensate, facendosi carico della solita maledizione di chi, per necessità o per virtù, si trova a precorrere i tempi. Steven Lisberger aveva ideato, sceneggiato e diretto un film ambizioso, pionieristico, visionario, che solo la Walt Disney Company accettò di produrre, ereditando l'idealismo del suo storico fondatore, che amava ripetere: "I don't make movies to make money. I make money to make movies". Etichettato come generica fantascienza, TRON era un progetto senza precedenti sia per contenuti che per linguaggio. È stato a tutti gli effetti il primo film di fantascienza a portare sul grande schermo all'attenzione di un pubblico generalista temi come realtà virtuale e cyberspazio. Insomma, concetti che le nostre generazioni cresciute a pane e bit comprendono bene, ma che solo trent'anni fa suonavano come bizzarre intuizioni profetiche. Come se non bastasse, TRON ha inaugurato l'era della Computer Grafica, proponendosi come un'avventura per la maggior parte digitale quando ancora questa parola era oscura, temuta e malvista.
Il resto è storia. Il giovane Kevin Flynn (Jeff Bridges) è uno dei migliori sviluppatori di videogiochi che esistano in circolazione e presta la propria preziosa creatività al potente colosso informatico ENCOM. Venuto a conoscenza che il corrotto direttore Ed Dillinger spaccia per suoi i programmi da lui creati, Kevin decide di sabotare il Master Control Program, il grande "cervello" dove sono racchiusi tutti i software creati da lui e dagli altri dipendenti. Ma l'intelligenza artificiale reagisce all'intrusione proiettando su Kevin un raggio laser che lo digitalizza trasformandolo in un codice numerico e proiettandolo all'interno del sistema. Qui Kevin diventa Clu, il suo alter-ego digitale, e scopre un universo parallelo cupo e inquietante dove una nuova razza di uomini virtuali vive al servizio della dittatura elettronica dell'MCP, che soggioga chiunque tenti di ribellarsi e impartisce ordini a seconda del brutale programma che viene messo in funzione. Se si tratta di un videogioco, gli uomini devono impegnarsi in una durissima lotta in stile gladiatori per riuscire in qualche modo a sopravvivere. Dopo essere riuscito a combattere l'alter-ego di Dillinger, Sark, Kevin riesce a liberare alcuni programmi dall'oppressione dell'MCP, ma rimane intrappolato per sempre in quel crudele mondo ipertecnologico.

Rotta verso TRON: Legacy

Con TRON: Legacy, Disney riprende in mano la vicenda di TRON, divenuto nel tempo un vero e proprio oggetto di culto, proponendoci un sequel diretto dall'esordiente esperto in CGI Joseph Kosinski e scritto dal duo di Lost Eddie Kitsis e Adam Horowitz, insieme al padre di Tron, Steven Lisberger, che ritorna anche nelle vesti di produttore. Le fila del discorso sono riprese esattamente da dove era stato lasciato. (In)consapevolmente alla ricerca del padre misteriosamente scomparso, il giovane figlio di Kevin, Sam Flynn (Garrett Hedlund), anch'egli grande esperto di computer e nuove tecnologie, si reca nella vecchia sala giochi di famiglia, chiusa ormai da moltissimi anni. In mezzo a polverosi coin-op trova quello di Tron che cela un accesso segreto al laboratorio del padre. Qui Sam, ricalcando il destino paterno sulle note di Sweet Dreams, viene colpito da un laser che lo smaterializza catapultandolo nello stesso pericoloso universo cibernetico dove era stato intrappolato il genitore venticinque anni prima. Aiutato dalla fedele Quorra (Olivia Wilde),









tron: legacy

QUANDO IL CINEMA CELEBRA IL VIDEOGIOCO

di Ilaria "G-Girl" Colla



Esorcizzare la separazione

Fin dal titolo, TRON: Legacy esprime una continuity ideale con l'episodio degli anni Ottanta, manifestando un'eredità che si snoda a diversi livelli. Ritornano alcune maestranze del vecchio team artistico, come il regista Lisberger, qui nel ruolo di producer e comparsa, lo storico amico di Kevin, l'Alan/Tron interpretato da Bruce Boxleitner, ma soprattutto l'ormai sessantenne Jeff Bridges, protagonista assoluto del primo episodio che ora viene messo a fuoco nel suo ruolo paterno. Legacy è infatti prima di tutto la metaforizzazione del legame padre-figlio: la scena dell'incontro tra Kevin e Sam nell'universo cibernetico dopo lunghi anni di forzata separazione, è fondamentale per comprendere come questa pellicola non prometta solo spettacolarità visiva, ma anche profondità emotiva. L'unione tra padre e figlio esorcizza una paura prepotentemente presente nelle nostre vite: il rischio che la tecnologia dilagante possa prendere il sopravvento sul nostro lato umano costringendoci a dividerci, a separarci (come del resto suggerisce il recente The Social Network: a tanti amici virtuali sembra corrispondere nessun amico reale).

Sam si unisce al padre attraverso un'avvincente avventura di fughe e lotte per la sopravvivenza, per riuscire a fare finalmente ritorno alla realtà.
Preceduto da uno straordinario battage mediatico e da un budget di 250 milioni di dollari, il sequel di TRON arriva apparentemente in ritardo, ma in realtà con perfetto tempismo per almeno tre ordini di motivi. Innanzitutto l'accelerato progresso delle nuove tecnologie digitali, che rendono possibili e credibili a livello visivo situazioni, ambienti e atmosfere che prima erano solamente immaginabili. L'utilizzo massiccio di una Computer Grafica magistralmente evoluta, di grandi effetti speciali e della stereoscopia, ormai divenuto trend irrinunciabile, creano per lo spettatore un mondo tecnoludico inquietante e seducente, regalando a TRON: Legacy l'irrinunciabile punto di forza di qualsiasi storia si voglia raccontare sul grande schermo dell'epoca contemporanea dove ormai tutto, o quasi, è (anche) una questione di look: un potente impatto visivo. Le sequenze di lotte, inseguimenti, esplosioni, corse, persino l'entrata del protagonista nel varco della realtà virtuale di Tron, già presenti nel capitolo fondativo, acquistano qui una spettacolarità e un realismo (o, se preferite, un upgrade) del tutto nuovi, rafforzati dai bellissimi costumi high-tech attraversati da sottili e delicate lampade al neon indossati dai protagonisti per sottolinearne il passaggio dalla carne alla condizione immateriale di software senzienti.
In secondo luogo, se TRON anticipava tematiche inedite e al limite del visionario, il sequel arriva in una contingenza dove i concetti di virtualità, mondi digitali, intelligenza artificiale, immersione, interattività, immaginario cibernetico, insomma tutto ciò che appariva appena futuribile è divenuto realtà masticabile grazie non solo ai progressi tangibili nell'ambito delle scienze e tecnologie digitali, ma anche a una serie di film che ne hanno raccolto a piene mani tematiche e suggestioni portandole quasi a saturazione (si pensi ad esempio alla trilogia di Matrix, a Nirvana, War Games: Giochi di Guerra, eXistenZ, Johnny Mnemonic, Strange Days, o anche al recentissimo Gamer, per citare i titoli più noti).
Ma esiste anche una terza spiegazione alla perfetta puntualità dell'uscita nelle sale di TRON: Legacy, ed è, diciamocelo, la spiegazione che più ci stimola e più ci sta a cuore: il videogioco si è prepotentemente diffuso e imposto alla popular culture, il suo appeal è cresciuto sbordando dalle anguste stanze dei pochi intenditori un po' nerd per divenire una forma di intrattenimento trasversale e pervasiva; un intrattenimento a cui gradualmente (e a suon di battaglie morali) si cerca di attribuire lo status di "arte", riconoscendogli una rilevanza che non è più meramente tecnologica e commerciale, ma anche e soprattutto sociale, culturale ed estetica.



Uomo/tecnologia: lo scontro

Marx sosteneva che troppo spesso l'uomo si trova inconsapevolmente a costruire una realtà che lo nega. Sembra essere in fondo lo stesso assunto da cui prende le mosse TRON: Legacy, che ci mostra, mantenendosi totalmente in linea con la pellicola del 1982, un universo virtuale caratterizzato da un look cupo e dark dove l'uomo abita ambienti deserti e inospitali ed è costantemente in lotta per la sopravvivenza. Il cyberspazio diventa un incubo totalitario, in cui la diffusione tecnologica e il progresso scientifico ci sono sfuggiti irrimediabilmente di mano e si è instaurata una vera e propria dittatura elettronica, dove un'intelligenza artificiale centrale soggioga un'umanità vittima impotente di un processo di smaterializzazione. Una volta entrato in Tron, Sam si trova costretto ad affrontare un mondo distopico, dove delle pseudo-astronavi lo raccolgono, gli consegnano un disco fluorescente e lo catapultano in una sorta di arena futuristica dove uomini/programma si sfidano all'ultimo sangue sotto gli occhi di una folla eccitata. Come nei migliori videogame le alternative possibili sono solo due: passare alla fase successiva o morire. È chiaro che, per quanto raccogliendone il lascito, TRON: Legacy compie un ulteriore step rispetto alla riflessione avviata da TRON: l'uomo ha il dovere morale di riprendere il pieno controllo della tecnologia. Dobbiamo redimerci, anche mentalmente, dalle prospettive apocalittiche: se è vero che la tecnologia è entrata senza possibilità di ritorno nelle nostre vite,





non può però condizionarle, assediarle, controllarle. La fuga di padre e figlio verso la vita reale è il modo per ricostruire la propria soggettività ed è anche la dimostrazione di come rapportarsi consapevolmente con il culto tecnologico non significhi perdere la propria identità, ma semmai rischiare di conoscere se stessi e chi ci sta intorno più e meglio di prima.

Uomo/tecnologia: l'incontro

In fondo se è vero che TRON: Legacy tematizza la tecnologia digitale, è anche vero che questa tecnologia presenta più sfaccettature dove, insieme alle zone d'ombra, convivono diversi lati assolutamente positivi che non possono certo passare inosservati. Molti di voi staranno già pensando alle quattro splendide ragazze robotiche strizzate in tessuti di plastica che si precipitano a togliere gli abiti "umani" di Sam per rivestirlo di un'apposita tuta epidermica o alla mitica Lightcycle, la motocicletta virtuale con la quale avvengono le rocambolesche fughe nel mondo di Tron. Ma ci sono due esempi fondamentali che testimoniano come la tecnologia non solo possa essere profondamente positiva, ma anche molto più "umana" di quanto si sia disposti a pensare. Anzitutto il personaggio di Quorra: un software, un programma appositamente creato per salvare Kevin dal pericolo ma, nello stesso tempo, una donna esuberante, sensuale e guerriera. Ma, soprattutto, il Light Disk, allo stesso tempo metafora ed elemento concreto dell'integrazione uomo-tecnologia. Apparentemente si tratta di un'arma, un disco di luce da scagliare contro i nemici, ma in realtà è molto di più: racchiude tutte le esperienze e le conoscenze dell'uomo/programma a cui appartiene. Scagliarlo verso i nemici significa lasciare agli altri una parte di se stessi, della propria soggettiva esistenza. La tecnologia, quindi, non è necessariamente qualcosa di asettico e impersonale: nel momento stesso in cui amplia i nostri orizzonti di possibilità e regala viaggi impossibili alle nostre menti, ci aiuta a conoscerci, ad attribuire un senso a ciò che ci circonda, a comprendere i nostri limiti e a spostarli sempre più lontano.

Ready to Play

TRON: Legacy è una pellicola, certo. Ma, nonostante manchi del videogame quella condizione ontologicamente sostanziale che è l'interattività, vi si trovano disseminate su vari "livelli" delle innegabili influenze videoludiche. Il protagonista è un programmatore nerd che viene risucchiato all'interno di un videogioco, abbandonando la condizione umana per adottare un'esistenza vicaria, del tutto virtuale eppure drammaticamente concreta. Superando la più esplicita dimensione narrativa, si nota come anche il look generale, l'estetica di personaggi e ambientazioni, la logica dei combattimenti, la possibilità di affrancarsi dalle più banali leggi fisiche di spazio e tempo, tutto concorra a riprodurre le dinamiche e le suggestioni videoludiche (compresa la colonna sonora acida ed elettronica firmata dai Daft Punk). TRON: Legacy è un perfetto ibrido tra cinema e videogioco, capace di introiettare le caratteristiche di entrambi facendo magicamente dimenticare allo spettatore dove finisce uno e dove inizia l'altro. L'ibrido tecnoludico è un prodotto esaltante, è una forma vincente, in grado di raccogliere e rilanciare le mille sfide della nostra esistenza, di parlare il nostro linguaggio di figli più o meno legittimi delle nuove tecnologie, di solleticare l'immaginario collettivo e fissarsi in esso. Sembra ormai chiaro che in un futuro che è già oggi, chiunque voglia parlare di cinema non potrà più contare semplicemente sulla sola critica cinematografica, ma dovrà dialogare con gli emergenti game studies. È questo il destino del videogame: quello di essere sempre più integrato non solo nei vari media ma anche e inevitabilmente nella vita stessa. Perché cos'è la vita, in fondo, se non un gioco?

Le mille anime di TRON

Figlio della cultura convergente e della contaminazione transmediale, TRON: Legacy è già molto più di un sequel e molto più di un film. Come era successo al TRON degli anni Ottanta, divenuto prontamente un videogioco arcade e in seguito una graphic novel, anche Legacy è già pronto per tradursi in un action game multipiattaforma dal nome evocativo di TRON: Evolution. Il titolo condurrà i videogiocatori nello stesso universo descritto dal film dove, tra spazi bui attraversati da cerchi e sfere di luce, dovranno combattere e attraversare vari livelli per fuggire dal distopico cyberspazio. Il gioco svelerà inoltre curiosi dettagli e trame parallele, funzionando da prequel di Legacy. Il gap di tre decenni che separa le due pellicole sarà inoltre colmato dalla serie di animazione TRON: Uprising, uno spin-off televisivo previsto per il 2012. Inoltre si sta già pensando a un terzo episodio cinematografico di TRON, che trasformerebbe quello che per anni è stato un indiscusso oggetto di culto in una memorabile trilogia.



INDIE NEL FUT

RITORNO AL FUTURO celebra quest'anno il suo venticinquesimo anniversario ed è già stato omaggiato con iniziative di ogni tipo. Purtroppo, però, finora non ha potuto vantare una sola trasposizione videoludica che arrivi alla sufficienza. A porre rimedio alla situazione arriva Telltale Games, e considerati i nomi che partecipano al progetto potrebbe finalmente riuscire nell'impresa e riportarci nel 1985 con la DeLorean...



ETRO
TURO

Se il Dottor Emmett Brown regalasse una macchina del tempo a un appassionato di adventure punta e clicca e questi decidesse di visitare tutte le tappe che ne hanno segnato la nascita, la crescita, il tramonto e la resurrezione, quest'ultima sarebbe rappresentata da una data importante nella Storia del videogioco, anche se molti al tempo non se ne accorsero: l'11 febbraio 2005. Fu il giorno in cui Telltale Games, gruppo di ex sviluppatori di avventure LucasArts, pubblicò il suo primo gioco e si incamminò sulla strada della rinascita del genere. Probabilmente voi stessi non l'avrete notato, dato che quel primo titolo era un sufficiente ma poco considerato simulatore di poker chiamato Telltale Texas Hold 'Em.
Solo undici giorni più tardi lo studio fece uscire il suo primo adventure. Bone: Out from Boneville fu il primo di una serie di nove episodi previsti che avrebbero trasposto il fumetto di culto di Jeff Smith in forma interattiva. Di questi, però, solo due vennero completati prima che Telltale staccasse la spina a fronte di vendite deludenti. La catastrofe fu rapidamente seguita dal lavoro per contratto alla serie casual di Ubisoft CSI: 3 Dimensions of Murder, e improvvisamente parve che Telltale non sarebbe stata in grado, dopotutto, di far rivivere il genere delle avventure. Questo prima che arrivasse Sam & Max. Quando i diritti di una delle avventure più popolari di tutti i tempi tornarono dalla presa di LucasArts al creatore originario Steve Purcell, Telltale riuscì a tuffarsi a pesce per sviluppare una serie in sei parti, stavolta con una licenza che effettivamente avrebbe attirato i giocatori di adventure. I nuovi episodi di Sam & Max riscuoterono un enorme successo, dimostrando che quelle meccaniche avevano ancora un ruolo nei videogiochi e che Telltale aveva il piglio creativo necessario a creare esponenti godibili del genere.
Col passare degli anni, Telltale è passata di pezzo forte in pezzo forte, producendo altre due stagioni di Sam & Max, adattando proprietà animate come Homestar Runner e Wallace & Gromit e resuscitando il Re degli adventure con Tales of Monkey Island. L'appeal dei nomi utilizzati è cresciuto di pari passo con l'abilità di Telltale di narrare trame accattivanti e sfidarci con puzzle pieni d'inventiva; lo sviluppatore ha fatto decisamente molta strada dalle sue umili origini. Oggi, nel 2010, lo studio è sul punto di aprire un nuovo capitolo nella propria storia grazie a una partnership capace di eclissare ogni singola licenza cui lo sviluppatore abbia lavorato finora. L'8 giugno di quest'anno, Telltale Games ha annunciato la produzione di due nuove serie basate sulle proprietà cinematografiche Universal Jurassic Park e Ritorno al futuro. Se cinque anni fa nessuno era disposto a prestare loro attenzione, oggi tutti gli occhi sono puntati su di loro. Non è un fatto che passi inosservato a Dan Connors, CEO e fondatore di Telltale Games. "È una grandissima opportunità poter dire 'Ritorno al futuro' e vedere che tutti sanno di cosa stiamo parlando. L'esaltazione si respira nell'aria e il sentimento è reciproco, perché più si parla di Ritorno al futuro e più la gente si esalta, dal momento che tutti ne conservano il ricordo. Quindi siamo esaltati all'idea di realizzare un gioco che conti per ogni singola persona esistente". Come tutti i figli degli anni Ottanta che ancora attendono di vedere nei negozi i Volopattini Mattel, non possiamo che condividere questa elettrizzante sensazione.
Ma non si può negare che una licenza pesante come Ritorno al futuro depositi anche una certa pressione sulle spalle di uno sviluppatore come Telltale. Dover trattare con una compagnia di grandi dimensioni come Universal è a chilometri di distanza dall'ottenere i diritti di Strong Bad dai fratelli Chapman su Internet, per esempio. Senza contare poi le spropositate aspettative dei fan. "Azzeccare il modo giusto per esprimere esperienze come Ritorno al futuro e Jurassic Park in modo che il pubblico abbia ciò che si aspetta è la sfida più grande per noi", dice Connors. "Stiamo quindi perseguendo doppiaggio e musiche che creino le atmosfere previste e tutti gli elementi fedeli al film, un livello di mediazione e di 'hollywoodianità' che ci è assolutamente nuovo". Come il CEO precisa, tuttavia, la casa ha già uno storico qualitativamente forte di giochi su licenza e Ritorno al futuro decisamente no, cosa che mette quest'ultimo nella posizione di dover implorare un 'trattamento Telltale'. "Abbiamo usato gli altri nostri franchise per mostrare che i giochi possono essere realizzati in modo diverso rispetto a quanto normalmente associereste a un classico videogioco su licenza. Jurassic Park ha avuto una storia di alti e bassi con il videogioco tradizionale, mentre di Ritorno al futuro abbiamo un titolo in cui Marty deve raccogliere ciliegie a bordo del suo Volopattino. Anche considerata la grandezza di questi franchise, Telltale è la compagnia perfetta per lavorarci perché questi giochi dovranno essere diversi da quelli che li hanno preceduti".

Più Connors tesse le lodi del progetto, più ci convinciamo che Telltale sia l'unico studio che possa rendere giustizia a Ritorno al futuro.

Dopotutto, quale team sarebbe più qualificato per proporci una commedia in due atti a cavallo tra le dimensioni e piena di problemi da risolvere di quello che ci ha già regalato Sam & Max? "Ritorno al futuro è molto incentrato sui personaggi e negli ultimi sei anni Telltale ha investito in tecnologie per la creazione di personaggi e attori virtuali che producano performance forti", sostiene. "Abbiamo investito in grandi scrittori e in tool che ci permettono di inserire dialoghi grandiosi nei nostri giochi e Doc Brown e Marty sono già di loro incredibilmente espressivi. Realizzarli con i nostri strumenti è particolarmente calzante e sarà davvero divertente. Ovviamente, poi, i viaggi nel tempo sono qualcosa che finisce in tutte le nostre serie in un punto o nell'altro. Questo, dunque, ci porta l'opportunità di includere una narrazione interessante e modi spassosi d'interagire col mondo". Non sbaglia sull'elemento del viaggio nel tempo. I fan dei punta e clicca hanno imparato per la prima volta a pensare quadrimensionalmente nel pionieristico Day of the Tentacle del 1993, di cui il genere richiede a gran voce un successore spirituale sin da allora. "Abbiamo parlato moltissimo di Day of the Tentacle e ovviamente avere Dave Grossman nel team ci dà una grande esperienza in merito", riconosce Connors. "La possibilità non sarà a disposizione del giocatore altrettanto liberamente, perché non sarebbe coerente con la licenza. Sapete bene che Marty non salta costantemente da un periodo all'altro trasferendo oggetti per poter superare i problemi. Passerà quindi del tempo prima d'iniziare a usare nel gioco il viaggio nel tempo per risolvere gli enigmi nel futuro, ma sono certo che quell'elemento sarà presente.

"Penso che la cosa davvero interessante del viaggio nel tempo, per noi, sia trovarsi in una nuova zona temporale e costruire quel mondo; la sensazione provata quando Marty, con la sua cultura del 1985, viene trasportato nel 1955 e deve confrontarsi con una mentalità completamente diversa", spiega. Attraverso la trilogia cinematografica abbiamo visto il protagonista come un pesce fuor d'acqua prima nel 1955, poi nel 2015 e infine nel 1885, e ancora in una versione distopica di Hill Valley nel 1985 alternativo, ma per il primo episodio dell'adventure Telltale ha saggiamente scelto una zona temporale ancora inesplorata. "Ci concentreremo su Marty e sul suo rapporto con Doc Brown, ma quando quest'ultimo era giovane. Quindi, anziché vedere Doc che aiuta Marty a crescere e a rendersi conto del suo futuro, stavolta Marty tornerà indietro nel tempo e aiuterà il giovane Doc a trovare la sua direzione nella vita".



Connors non fa menzione di un anno specifico, ma l'età apparente del giovane Doc abbinata alla data di nascita canonica del personaggio, situata nei 'primi anni '20', suggerisce che potremmo trovarci da qualche parte attorno al 1938, anno precedentemente menzionato in una delle quattro idee di storia che Telltale aveva inviato ai suoi fan per raccogliere responsi nel luglio di quest'anno. Quell'idea in particolare recitava: 'Giugno 1938. Il giovane Emmett Brown sta per annunciare il suo fidanzamento con una giovane parassita, voltando le spalle per sempre alle sue ricerche scientifiche. Se Marty e Doc non riusciranno a imbucarsi alla festa per depositare fra le sue mani un romanzo di Jules Verne, Emmett non inventerà mai la macchina del tempo: una possibilità troppo orribile per essere contemplata. Forse riusciranno a entrare con la banda swing..." Non abbiamo idea di quanto Telltale si atterrà a questo concept per la trama finale, dato che Connors continua a ripetere che la sinossi serviva unicamente per misurare l'opinione generale del pubblico anziché per approvare specifiche idee, ma siamo comunque intrigati dal potenziale di quest'inversione dei ruoli dei due personaggi. "Già, ha avuto un buon riscontro e gli elementi del rapporto sono veramente interessanti", concorda Connors. "Marty e Doc sono grandi amici e ora il primo dovrà tornare indietro e aiutare il secondo, che è allo stesso tempo diverso e uguale rispetto al solito. Potremo vedere lo sbocciare di questo rapporto e il modo in cui Marty aiuterà il giovane Doc ad affrontare tutto ciò in cui di solito sarebbe quest'ultimo ad assistere lui".

La concept art di Telltale ci offre uno scorcio della versione anni '30 di Doc Brown. Non è ancora chiaro se Christopher Lloyd doppierà anche questa versione oltre al Doc del 1985.



"TELLTALE LA COMPAGNIA PERFETTA PER LAVORARE A QUESTI GIOCHI, PERCHÉ DOVRANNO ESSERE DIVERSI"



GRANDE GIOVE!



CON LA RIPRESA del ruolo del Dottor Emmett Brown da parte di Christopher Lloyd, Telltale sta già gestendo voci con un richiamo pubblicitario decisamente superiore che in passato. Quest'aumento di credibilità ha però un prezzo. "È pur sempre una persona impegnata, quindi è difficile riuscire ad averlo. Questa è una delle differenze tra Hollywood e la comunità videoludica", spiega Connors. "Non abbiamo passato con lui tutto il tempo che avremmo sperato, ma penso sia un professionista. Sta per ricevere il copione e lo leggerà. Non vediamo l'ora di entrare in studio con lui e di vederlo recitare la sua parte".
Per molto tempo si è rimasti incerti su chi avrebbe doppiato Marty McFly, anche se Connors afferma sorprendentemente che Michael J. Fox, ormai in semi-ritiro dal 2000, non fosse del tutto fuori discussione. "È stato preso in considerazione, ma è molto impegnato e la nostra scaletta prevede cinque episodi, quindi penso fosse leggermente troppo ambizioso sperare di riuscirci". Il ruolo è poi andato ad A.J. Locascio, capace di imitare il Marty dei tempi d'oro in modo talmente convincente da essersi sentito più volte ripetere da amici e conoscenti di avere la stessa voce di Michael J. Fox.



Christopher Lloyd, Bob Gale e un gruppo selezionato di sviluppatori del gioco omaggiano le iconiche locandine dei tre film. Pare proprio che pochi indossino ancora orologi da polso.

Ma come ogni buon fan di Ritorno al futuro sa bene, i pericoli del viaggio nel tempo sono così grandi che qualsiasi interferenza potrebbe causare un paradosso temporale, 'il cui risultato potrebbe provocare una reazione a catena che scomporrebbe la tessitura del continuum tempo-spazio distruggendo l'intero universo'. Per esempio, l'incontro fra Marty e il giovane Doc nel 1938 solleva delle domande sul loro successivo incontro avvenuto nel 1955 e visto nel primo film. Perché Doc non manifesta segni di averlo riconosciuto? È un soggetto su cui Telltale dovrà muoversi con la massima cautela per evitare di contraddire il canone della serie. Connors non dice esattamente come supererà questa sfida, ma afferma che gli indizi saranno reperibili nei dettagli del primo film; piccole allusioni della storia di fondo in cui Telltale potrà far scivolare confortevolmente il nuovo plot. "C'è il fatto che il Giudice Brown sia il padre di Doc Brown e poi il modo in cui Doc spende tutto il suo patrimonio per rendere possibile il viaggio nel tempo. Sono tutti particolari interessanti da esplorare".
C'è poi ovviamente l'arma segreta di Telltale. Una delle principali ragioni per cui lo studio sembra avere il tocco magico in fatto di giochi su licenza è che lavora sempre gomito a gomito con i creatori dei rispettivi franchise per raggiungere la massima autenticità possibile, che si tratti dell'esperto dell'Isola della Scimmia Ron Gilbert per Tales of Monkey Island o Nick Park per Wallace & Gromit. Ritorno al futuro non fa eccezione e lo scrittore e produttore del film, Bob Gale, è stato coinvolto nel progetto sin dal principio. "Quando si iniziano questi lavori non si sa mai cosa accadrà davvero", dice Connors. "Ma Bob Gale ha



manifestato un grande interesse per il gioco perché temeva che avremmo distorto la licenza in modo non appropriato. Quindi lo abbiamo coinvolto molto presto e abbiamo cominciato a pensare dei canovacci di trama con lui. In quella fase del gioco, avere un alleato come Bob ci ha permesso di costruire una storia con la massima atmosfera da Ritorno al futuro possibile. Non stiamo solo sfruttando la licenza, bensì creando il vero capitolo successivo del franchise. La cosa lo ha esaltato moltissimo e avere il suo aiuto ci ha permesso di farci ascoltare da tutti. Far seguire gli altri è stato molto più facile col suo marchio d'approvazione".

Col supporto di Gale, il doppiaggio di Christopher Lloyd e l'esperienza di Telltale negli adventure, sembra impossibile che Ritorno al futuro possa rivelarsi un buco nell'acqua. E per i fan che attendono un sequel degno di questo nome dai tempi dei titoli di coda di Ritorno al futuro parte III nel 1990 va bene così. "L'intenzione è sicuramente quella", dice Connors, "una 'Parte IV' in cinque episodi. È stata un'esperienza grandiosa, e anche se Star Wars è stato il fenomeno della mia generazione, parlando con persone leggermente più giovani ho scoperto che Ritono al futuro ha per loro quasi la stessa importanza. Tranne il fatto che, a differenza di Star Wars, non esistono molti videogiochi dedicati e gli manca quell'universo esteso che Lucas ha costruito attorno alla sua opera. Abbiamo quindi l'opportunità di riportarlo indietro, tenerlo in vita e farne crescere la storia". CONTINUA...

Un sackb

Per qualcuno è un adorabile platform 2D. Per altri è un campo giochi della fisica. E per pochi eletti è una risorsa creativa dove le regole sono fatte per essere infrante. Qualunque cosa sia per voi, state certi che per LittleBigPlanet 2 Media Molecule sta rinsaldando tutte le cuciture per la seconda (o terza?) volta dei Sackboy: un gioco che offrirà libertà creativa a un livello cui nessun gioco si è mai avvicinato prima d'ora

di idee

LittleBigPlanet è un fenomeno. Mentre molti sviluppatori si sono presi la briga d'inseguire i confini della narrazione videoludica, con la sua opera di debutto Media Molecule ha proposto un modo completamente diverso per far sentire gli utenti PS3 padroni del mondo virtuale. L'iconica mascotte Sackboy è in se stessa un riflesso della libertà e della versatilità dell'enfasi creativa di LittleBigPlanet: una tela bianca che i giocatori possono rivestire per infonderle un tocco della propria personalità o semplicemente per renderla totalmente ridicola. E sebbene inizialmente fosse parso che i tool di editing dei livelli dell'originale esistessero unicamente per permettere ai giocatori di realizzare stage di piattaforme simili a quelli che formano la modalità storia, non ci volle molto perché alcune menti brillanti cominciassero a tirare il guinzaglio, infrangendo le regole e spingendo i tool ai limiti per creare minigiochi, macchinari e capolavori concettuali realmente incredibili e pieni d'inventiva. Non c'è da meravigliarsi, dunque, se è proprio da qui che Media Molecule ha ripreso il filo del ritorno di Sackboy: quando LittleBigPlanet 2 arriverà sugli scaffali l'anno venturo, i più creativi



oy





★ Con una cassetta degli attrezzi più versatile, replicare la qualità della modalità storia pensata da Media Molecule sarà molto più facile che in passato.

Dimensione parallasse

★ A seconda dell'interlocutore il 3D diventa il futuro del videogioco (se non dell'intrattenimento in generale) oppure solo l'ultima moda passeggera. Per quanto riguarda i videogiochi, comunque, la nostra principale preoccupazione a questo punto è che non abbiamo ancora visto la tecnologia 3D portare avanzamenti di sorta in termini di gameplay. Curiosamente, pare che LittleBigPlanet potrebbe beneficiarne più di altri. "Siamo riusciti a far girare il gioco in 3D in un'ora circa", ammette apertamente Healey. "Aveva un bell'aspetto, ma quando dico che lo abbiamo fatto girare significa che avevamo il 3D anche se il framerate non reggeva. Forse penserete che non funzioni particolarmente bene in quanto si tratta di un gioco a scorrimento laterale, ma a noi sembrava che aiutasse a percepire i tre livelli di parallasse del gioco". Quest'ultima è sempre stata una delle parti più disorientanti del gioco, soprattutto quando, più avanti, i livelli cominciano a farsi affollati. E se il sistema platform è stato rettificato per superare ogni problema di livello, poter riuscire a capire su quale piano ci si trova in qualsiasi momento sarebbe un'aggiunta sicuramente benvenuta. Possiamo aspettarci che Sackboy passi al 3D in un prossimo futuro? "Farlo girare a dovere richiederà moltissimo tempo, quindi non so se lo proporremo o meno come una sorta di patch".



saranno limitati unicamente dalla portata della propria immaginazione.

Per scoprire qualcosa di più sulle ragioni per cui il gioco si è chiamato fuori dalla corsa prenatalizia puntando diritto al 2011 e tentare d'insinuarci nella mente collettiva dello studio di proprietà di Sony abbiamo raggiunto il direttore creativo Mark Healey e l'art director Kareem Ettourney, che sono stati lieti di darci delucidazioni.

"È molto semplice: non era completo", afferma Healey prima che Ettourney elabori la frase. "Il fatto è che il set di strumenti è così complesso che ci vuole del tempo per bilanciarlo e svilupparlo. Abbiamo tentato di sovrapporre lo sviluppo del gioco d'esempio e dei tool, realizzandolo mentre questi ultimi venivano sviluppati, ma si è trattato di una sfida consistente. Una caratteristica come i Sackbot, per esempio, sarebbe stata inserita e i ragazzi avrebbero cominciato a usarla nei livelli, ma poi quella stessa opzione avrebbe continuato a svilupparsi e a cambiare. Quando è giunto il momento, abbiamo guardato il gioco e semplicemente non era pronto su nessun fronte".

"Un ottimo esempio di quello di cui parla Kareem sono le cut scene (che in realtà non erano indietro, bensì una delle poche cose in anticipo sui tempi)", continua Healey. "Stavamo creando le scene d'intermezzo utilizzando vari switch, sensori e altro. Quando poi però si è trattato di rielaborarle, per fare cose tipo migliorare le angolazioni, si è rivelato un vero suicidio. Verso la fine abbiamo sviluppato il Sequenziatore, che di fatto serve per la musica, ma che abbiamo scoperto di poter usare anche per altri scopi. Era perfetto da utilizzare per le cut scene, quindi siamo tornati indietro a rifarle con l'ultimissimo tool". Non solo i giocatori, dunque, potranno fare un uso creativo degli strumenti di LBP: anche il team stesso è libero di servirsi delle meccaniche in maniere impreviste. Interessante è anche il modo in cui la coppia si riferisce ai livelli preconfezionati che saranno inclusi nel disco come a semplici esempi di ciò che è possibile realizzare con l'editor, che è



evidentemente ciò che il team considera il fulcro del gioco.
"I livelli della storia inclusi nel software sono un esempio unico di videogioco", spiega Ettourney. "Non solo abbiamo delle ore di gameplay costruite per mezzo dei nostri tool, ma si tratta di un modo per sviluppare gli strumenti stessi del game design. Non possiamo semplicemente far uscire una serie di livelli che siano notevoli e interessanti ma difficilissimi da creare, perché uno degli obiettivi principali di LBP è l'accessibilità. Quindi continuiamo a tornare ripetutamente sui livelli già completati".

Scorrendo rapidamente le migliaia di livelli creati dai partecipanti alla beta, siamo sopraffatti dalla varietà di lavori unici che ci si offrono alla vista. Il kit di costruzione enormemente migliorato permette una gamma di stili di gioco molto più ampia che in precedenza, e non si adatta solo ai videogiochi. Macchinari, video musicali, film e bizzarri livelli sperimentali siedono fianco a fianco con le centinaia di minigiochi pienamente funzionanti già caricati; in più, parte della community ha continuato a lavorare sui più tradizionali elementi platform, potenziati dai nuovi tool che li rendono migliori che mai. Se non fosse per gli elementi grafici, non ci si accorgerebbe neppure di star giocando a LittleBigPlanet in molti di essi: giochi di corse dall'alto, puzzle e complessi shooter costituiscono già la maggior parte dei giochi in offerta, nonostante le prime prove concettuali di generi più complessi siano al momento l'attrazione di punta. Sono già reperibili gli abbozzi di un RPG a menu, oltre che un'affascinante prima idea per un FPS, che senza dubbio cresceranno e si evolveranno nei prossimi mesi. Anche nei concept più semplici la libertà di cambiare stile, d'imprimere un'identità sulle proprie creazioni o d'imitare un altro gioco è pazzesca: per citarne una, abbiamo trovato una fedele riproduzione di fl0w e un notevole clone di Geometry Wars fra i primi giochi provati (più un Portal e un Left 4 Dead bidimensionali perfettamente funzionanti), e si tratta solo della punta del proverbiale iceberg.
"È stupefacente, e penso che continuerà a sorprenderci", ammette Ettourney. "È come andare a una mostra. Non si smette mai di rimanere a bocca aperta, anche per qualcosa di semplice come un disegno; sappiamo che è una forma d'arte che esiste da migliaia di anni, ma non riusciamo a non essere colpiti quando ne vediamo uno davvero bello. Per noi LBP è così, e ogni giorno ci permette di scrutare nell'immaginazione e nelle idee dei giocatori. E ora penso che inizieremo a vedere più profondità, oltre che innovazione. La gente diventa sempre più confidente nel linguaggio e a questo si aggiunge il potenziale extra degli strumenti di narrazione, di creazione della musica e della derivante atmosfera. Ci aspettiamo di vedere pezzi veramente commoventi".
Non siamo sicuri che

★ Le bolle bonus possono essere offerte con molta più facilità nei livelli personalizzati: comode se si cerca di realizzare un gioco arcade.



Ormai diamo per scontato che la gente creerà cose che non pensavamo possibili

Mark Healey



★ Abbiamo fatto un piccolo esperimento per verificare quanti Sackbots potessero essere presenti contemporaneamente. Dobbiamo aver raggiunto quota 50 senza segni di sforzo...









useremmo la parola 'commovente' in questo caso: uno dei livelli in cui ci siamo imbattuti era una semplice ricostruzione non giocabile della morte di Aeris in Final Fantasy VII che trasformava una delle scene più emozionanti del videogioco in una ridicola pantomima. Sebbene i tool si prestino molto meglio a questo tipo di piglio giocoso, avalliamo l'affermazione di Ettouney e prevediamo che alcuni produrranno creazioni decisamente più serie e mature.

La semplicità dell'editor significa che LittleBigPlanet 2 diventerà di fatto un microcosmo della scena dello sviluppo videoludico, un modo per le menti creative di attuare le proprie idee anche senza sapere dove sbattere la testa per progettare o programmare un videogioco. Indubbiamente, i lavori degli elementi più talentuosi della community dell'originale sono stati notati da Media Molecule e i più fortunati ne hanno potuto cogliere grandi benefici, come ci spiega Healey. "Abbiamo ingaggiato persone della community per cui LittleBigPlanet ha rappresentato la prima opportunità per cimentarsi nella realizzazione di videogiochi", ci dice. "John, uno dei nostri level designer, prima faceva il muratore. Non aveva idea di come creare giochi, ma poi ha preso LBP, è riuscito a estraniarsi dalla fidanzata e non faceva altro che produrre questi livelli che risaltavano enormemente nella community. Penso che uno dei miei principali contributi al team sia la mia ossessione di rendere possibile alla gente creare giochi ed entrare nell'industria senza dover passare per i canali ufficiali. È esattamente ciò che ho fatto anch'io. Sono un autodidatta e odiavo l'idea che l'unico modo per inserirsi nell'industria videoludica fosse sorbirsi una serie di corsi di laurea".

La sfida non è solo creare un tool robusto, ma renderlo un'esperienza attraente e accattivante che non inibisca le persone

Mark Healey

"Oh, mio Dio, ora capisco", interviene Ettouney, esaltato. "Stai creando un'armata di piccoli Mark! Mi piace molto il fatto che LBP abbia anche un'altra parte, che è consentire alle persone di eseguire in toto lo sviluppo dei giochi senza aver bisogno delle infrastrutture dello sviluppo, se volete. Una compagnia come Media Molecule è straordinaria e lavora con un grande publisher come Sony, e tutto funziona bene. Ma la libertà che si ha quando si è soltanto se stessi e un pugno di amici che lavorano a un progetto e lo pubblicano molto velocemente ha un impatto massiccio sulla creatività. Consente infatti di staccarsi da quel tipo di stampino per cui si ripetono fino alla nausea sempre le stesse idee. Penso che solo questo tipo di libertà alimenterà la nascita di nuovi concetti. L'originalità ha sempre giovato della presenza dei limiti. Ogni una nuova band che vede la luce non inventa certo la musica: continua a rielaborare e a costruire su quel che già esiste. Amo molto LBP2, perché ci mostra quanto a fondo possiamo spingerci come team. Se si continuano a sfornare costantemente novità dopo novità, non si andrà mai a fondo: ci si fermerà alla patina luccicante senza avere la possibilità di creare qualcosa di più approfondito". Sebbene questo sequel introduca nuove caratteristiche piuttosto pittoresche, Ettouney è ben più preoccupato dagli elementi meno significativi. "Penso che


★ Vestire un Sackboy è una cosa. Vestire un esercito di Sackboy richiede molto, molto più tempo...


★ I microchip semplificano la gestione di routine di logica complesse. Almeno per chi non è a digiuno di nozioni tecniche.

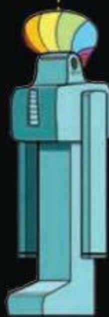
Questione di Move

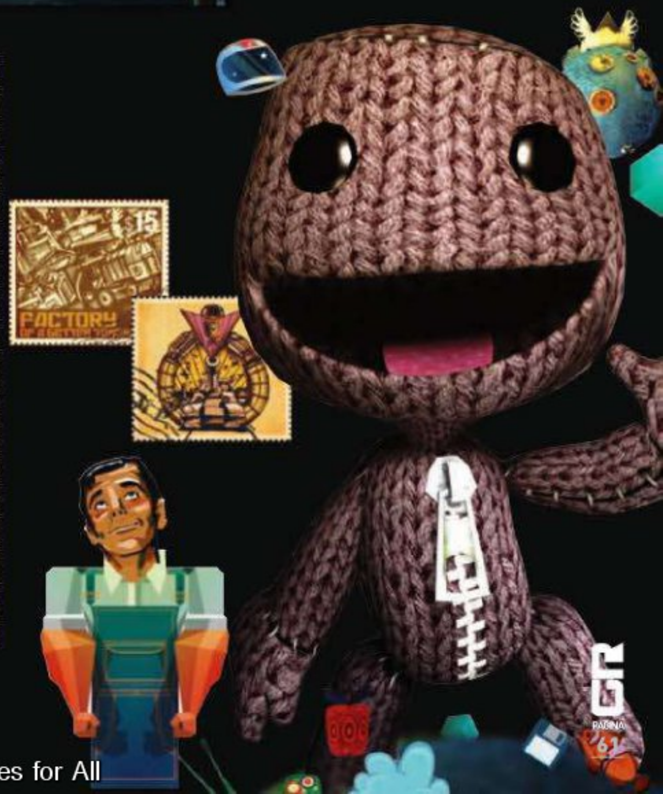
★ Essendo Sackboy quanto di più vicino a una mascotte Sony possa vantare da anni, non sorprende che LBP2 si trastulli con il supporto del PlayStation Move. Aggiungere i sensori di movimento al gioco, però, apparentemente è difficoltoso, e Healey ci spiega perché sarà improbabile avere un pieno supporto del Move sin dal lancio. "In origine ci sarebbe piaciuto poter supportare il Move da subito. Ma dovendo lavorare con un ciclo di sviluppo molto più breve, a circa metà del progetto ci siamo resi conto che non ne avremmo avuto il tempo. Il piano è aggiungere quella funzionalità a LittleBigPlanet 2 in futuro". Ciò che otterremo, comunque, sarà una demo che esibirà il funzionamento della periferica una volta implementata, che però non sarà sufficiente a esemplificare l'esperienza che il team intende offrire. "La demo è bella e molto ben fatta, ma non fa che fermarsi in superficie. La funzionalità presente nella demo è in sostanza la capacità di tirare o spostare materiali e siamo riusciti a ricavarne vari piccoli temi di gameplay. Ma è anche un po' il motivo per cui non vogliamo ancora tentare di includerlo: possiamo ancora escogitare una quantità di altre funzioni, che vorrà dire che sarete in grado di produrre un sacco di diversi tipi di gameplay. Volevamo rimuginarci ancora un po' per eseguire l'integrazione in modo consono, quindi pubblicheremo il supporto come un pacchetto extra o come un contenuto scaricabile, o magari addirittura come un disco fisico. Vogliamo soltanto aggiungere altri strumenti per renderlo più versatile, aprendolo alla community per permettere loro di pensare a tutto quello che magari ancora non avevano concepito. La cosa che aspetto con più ansia sono i giochi singoli che la gente potrà creare!"

abbia molto più valore lavorare sui dettagli di fascia bassa", afferma."Non servono chissà quanti colpi grossi uno dopo l'altro; è meglio migliorare l'esperienza complessiva per mezzo degli elementi più minuti, quelli che un utente quotidiano desidererebbe. Potrebbe non finire sulla prima pagina di una rivista di tecnologia, ma i miglioramenti a basso livello che possiamo apportare a un titolo come LBP2 possono rivelarsi delle miniere d'oro. Sembrano dettagli da nulla, ma possono cambiare completamente la natura di ciò che la gente può creare e quindi penso che su quel piano sia possibile fare molto altro".

★ Potrebbe non essere il più semplice degli strumenti, ma il potenziale del Controlinator lo rende essenziale.

Ma per quanto consenta una gamma assai maggiore di giochi e livelli più spigliati, fino a che punto può Media Molecule complicare il funzionamento del suo software creativo prima che il giocatore medio si senta alienato e incapace di trasformare in realtà le proprie idee? Ettouney sembra fiducioso nel fatto che, anche se i giocatori non utilizzeranno tutti i tool, ci saranno comunque dei modi, per loro, di creare lavori sorprendenti con un minimo di aiuto. "Il bello è che basta utilizzare le parti che si vogliono usare. Se siete dei musicisti, usate la parte per la creazione della musica. Se avete senso artistico, usate i tool artistici. Per la gran parte del tempo, quando utilizzo uno strumento ne sfrutto forse l'un per cento e ne sono soddisfatto. Una delle cose più significative della connettività di LBP è che la gente può così riunirsi in team numerosi. Se siete davvero bravi sul versante dell'elettronica ma avete delle lacune in campo artistico, potrete trovare con facilità la persona che vi serve all'interno della community di LBP, poi passerete a un musicista e in breve tempo il team sarà formato. Ci sarà un compito per tutti, anche se esistono creatori sovrumani in grado di occuparsi di ogni aspetto: sequenze cinematografiche, elettronica, gameplay, storia. È stupefacente". Quest'idea di collaborazione si estende anche alle creazioni in sé. Per fare un esempio, Media Molecule ha aggiunto una nuova feature che vi consentirà di posizionare dei portali verso altri livelli





Le gare di macchinari sono sempre state uno dei punti più alti di LBP, e la versatilità del sequel ci dice che molto probabilmente cresceranno e si evolveranno.





del vostro capolavoro in potenza, aprendo già con queste premesse a una serie di utilizzi. Il primo è di far seguire un livello all'altro in modo lineare per costruire un'esperienza di gioco completa, mentre altri potrebbero preferire un grosso hub che conduca a varie altre loro creazioni slegate. Si potrebbe persino usare queste porte per nascondere livelli bonus o per richiamare o accreditare altri creatori; è soltanto un altro strumento da sfruttare dai talenti in erba e, che si stia cercando di attirare l'attenzione verso il proprio operato o aiutando a far crescere la community supportando gli altri, il potenziale è chiaramente enorme. "Sono molto curioso di vedere come la gente si promuoverà", pondera Ettouney. "Potranno farsi riconoscere nella community in modi innovativi di ogni sorta. Le stesse tecniche che vengono utilizzate per far spiccare sulla massa il proprio sito web personale entreranno anche in LBP, o lo spero. È incredibile e dà umiltà vedere quanto talento vi sia al mondo: LBP ci ha mostrato che esistono milioni di persone dotate che desiderano creare ed esprimersi, e hanno questo talento grezzo, oltre che tecnico, che nessuna generazione precedente ha mai manifestato". Eravamo anche ansiosi di scoprire se le cose fossero diverse in Media Molecule dopo il passaggio da team indipendente a studio di proprietà di Sony, nonostante Healey sia rapido ad assicurarci che molto poco è realmente cambiato nel processo. "Non c'è nulla di diverso, davvero. L'unico cambiamento è che i director hanno meno cose a cui pensare", afferma. "Prima, oltre a creare un gioco, che è la nostra abilità primaria dato che andiamo dritti al dunque, dovevamo preoccuparci anche molto di più del lato economico. Bisognava pensare due progetti in anticipo se si voleva garantire alla gente il posto di lavoro, quindi questo peso ci è stato tolto". Anche se diventare parte di Sony potrebbe non aver cambiato Media Molecule, lo studio si trova in una posizione molto diversa rispetto a quando iniziò la lavorazione del gioco originale, dunque cosa è davvero cambiato internamente sotto quell'aspetto? "Immagino che la principale differenza sia che quando abbiamo iniziato il primo gioco eravamo solo quattro o cinque persone, aumentate poi gradualmente prima del termine del progetto", rivela Healey. "Ma con LittleBigPlanet 2 eravamo già tutti. Nel primo gioco abbiamo adottato un approccio molto più pragmatico già nelle prime fasi, mentre nell'intervallo di tempo corrispondente LBP2 è stato più ancorato alla progettazione e alla gestione delle tempistiche. Quando si hanno così tante persone, bisogna accertarsi che tutte abbiano qualcosa da fare sin da subito". Ettouney ha una propria opinione sulle differenze tra il lavorare a un sequel e a un

Il lato sboccato di Sackboy

Se al momento i creatori possono servirsi unicamente di dialoghi testuali, la notizia che il gioco completo prevedrà la possibilità di registrare voci e suoni deve aver fatto sudare sette camicie ai moderatori della community. "Quest'opzione verrà usata in parecchi modi impropri", ride Healey, e ovviamente ha ragione: il potenziale per l'inserimento di volgarità, infrazioni di copyright e via andando è astronomico, sebbene Ettouney sembri riporre più fiducia di molti altri negli amanti di Sackboy. "A proposito di moderazione e abusi, penso sia strabiliante quanto poco la gente ne abbia approfittato. Inizialmente ce ne sono stati, ma dopo un po' la community è parsa quasi automoderarsi". Che sia per un team di moderazione che non sta con le mani in mano o per la mancanza di malizia dei giocatori, Healey condivide questa fiducia. "Sembra proprio che la community di LBP sia molto disciplinata", ci dice. "Forse grazie alla sua versatilità? Immagino che in moltissime altre cose si arrivi al punto in cui, scoperto il limite delle proprie possibilità, ci si mette a disegnare membri per noia". Ma cosa succede a tutti i livelli sconci che ricevono il colpo d'accetta? A sentir Healey potrebbe esserci un luogo e un tempo persino per le più inopportune delle avventure di Sackboy. "Cerco costantemente di convincere Sony a pubblicare una versione adulta del gioco. LittleBigPlanet: Filth, dove finiscono tutti i contenuti soggetti a moderazione", dice ridendo mentre Ettouney ci prega d'ignorarlo.





gioco originale. "La più grande differenza, creativamente parlando, è il fatto che entrando nel progetto LBP2 avevamo già un linguaggio prestabilito. Ovviamente, quando siamo partiti col franchise, non c'era nessun Popit, non sapevamo di voler inserire tre livelli di parallasse... quando invece si ha già un linguaggio, si può costruirvi sopra ed evolverlo fino ad arrivare al top. Nel primo gioco non avevamo un'idea di come le cose sarebbero state recepite, mentre questa seconda volta siamo già premuniti d'informazioni e strumenti di base. Penso che con questo gioco siamo stati molto ambiziosi. Avremmo potuto limitarci a una sorta di versione 1,5 aggiungendo qualche nuovo materiale e un paio di t-shirt extra.



Sparatutto a scorrimento, macchine da flipper... cose del genere nel primo gioco erano molto belle, ma lo diventano realmente solo se si capisce quanto fossero difficili da realizzare Kareem Ettouney

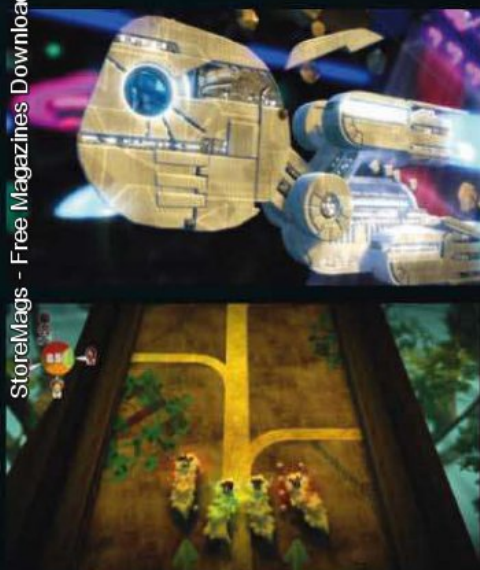
Invece abbiamo rifinito praticamente tutto". Un rapido sguardo agli strumenti di editing e a ciò che gli utenti stanno riuscendo a ricavarne è tutto quel che serve per dimostrare quest'affermazione. "L'impressione è che vi sia molto di più rispetto a qualsiasi altro sequel", riassume Healey.

Facendo un passo indietro e guardando al quadro generale di ciò che LittleBigPlanet 2 offrirà, si resta abbacinati e ci si chiede perché mai altri sviluppatori non abbiano colto l'opportunità di dare ai propri giocatori lo stesso livello di libertà. Se ormai le opzioni di personalizzazione sono comuni, molto pochi sono i giochi che consentono di condividere i contenuti a un tale livello di libertà, ed è incredibile quanto qualcosa di così ovvio possa aiutare un gioco a dare un'idea di freschezza e originalità. Che sia per la paura di dover moderare migliaia di utenti potenzialmente disinibiti o semplicemente per il mastodontico compito di mantenere lo spazio online dove i frutti delle fatiche di tutti vengono immagazzinati, Media Molecule è praticamente sola nel suo campo. "È difficile da fare nel modo giusto, quindi in realtà non mi sorprende", giustifica Healey. "Alcuni giochi di recente uscita fanno cose simili, come ModNation Racers. Penso che quel che abbiamo fatto noi con LBP e che potrebbe mettere in difficoltà altri team sia stata la purezza e la mancanza di compromessi del nostro approccio. Quel che intendo è che per la modalità storia e per il gioco d'esempio che si accompagna al tool ci siamo imposti di usare unicamente gli stessi strumenti che i creatori utilizzeranno, in modo da non far sembrare che barassimo. Per giochi con una tale mole di contenuti creati dagli utenti è molto attraente prendere qualche scorciatoia qua e là. 'Per la nostra storia useremo qualche codice di programmazione in questo caso specifico, così avrà un aspetto migliore'... è il tipo di ragionamento da cui dobbiamo astenerci a ogni costo, e ciò rende le cose molto più difficili".

In tutta onestà, siamo lieti che LBP2 sia stato rinviato. Se avesse rispettato la data d'uscita iniziale, la solita bordata videoludica di fine anno avrebbe sottratto agli acquirenti il tempo per immergersi in profondità nelle opzioni di questo straboccante sequel e capire davvero perché sia un tale miglioramento. E Sackboy non merita questo. Vale decisamente che gli dedichiate la vostra attenzione e che esploriate le pagine più affascinanti della sua community, e che magari vi sporchiate le mani per offrirle qualcosa in cambio. È proprio questa community, quest'aggregato d'intelletti affini, a definire l'esperienza LittleBigPlanet: che stiate conquistando cuori e commenti con la vostra ultima opera o sezionando quella di qualcun altro per scoprirne il funzionamento, si ha sempre la sensazione di essere parte di qualcosa di più grande di cui non vedrete mai la fine. "È come avere milioni di tester, milioni di designer che collaborano per mostrarci i loro desideri e bisogni", conclude Ettouney. "E questa ne è la giusta evoluzione. LittleBigPlanet ci ha mostrato davvero quanto talento vi fosse in giro".



★ Il materiale olografico è il sogno di qualsiasi creatore: oltre a utilizzarlo per creare sprite vi si possono nascondere istruzioni logiche.



★ I giochi con visuale dall'alto sono già un punto fisso e già sono piuttosto ben fatti.






Atsushi Inaba

Ha pubblicato solo quattro titoli, ma Platinum Games, con la sua profonda comprensione dei desideri dei giocatori e del loro modo di giocare, resta uno dei più grandi studi di sviluppo attualmente esistenti. Sapendo questo abbiamo parlato con il director e producer esecutivo Atsushi Inaba di giochi creati per i giocatori anziché per degli specifici territori

in ... e
si
poc
L'uon
disinv
Tuta d
si richi ... tta,
Scavalc
Gideon s ... fonda
in uno sca ... ace: tutti
schermo n ... meplay
eruttando fia ... dall'altra
propulsori del ... sviluppatori
lasciano una scia ... sperare di
Un nemico lontano



Il motivo è ovvio. Platinum non ha creato Vanquish sapendo che gli sparatutto sono un genere proficuo: di certo non lo sono in Giappone. Platinum ha realizzato uno sparatutto perché desiderava una nuova sfida. Voleva esplorare nuovi territori, e offrire ai videogiocatori qualcosa che non avevano mai provato prima. Nell'attuale clima economico solo gli sviluppatori più coraggiosi si focalizzerebbero unicamente su delle IP originali, eppure la dedizione di Platinum alla creatività e all'immaginazione è inflessibile. Questa software house non è interessata alle vendite facili o ai ritorni negli investimenti: il suo unico interesse è l'inventiva nel gameplay, il punto focale il puro e semplice divertimento.

Pallottole spuntate

SECONDO INABA, sono vari i motivi per cui lo sparatutto in soggettiva non ha mai goduto in Giappone dello stesso successo che vive in occidente. "Storicamente, il Giappone esporta videogiochi, ma non ne importa altrettanti. I videogiocatori occidentali hanno continuato a giocare e studiare i titoli giapponesi, mentre gli utenti giapponesi non sono soliti far viceversa: non fruiscono i giochi popolari in Europa o in America. Semplicemente, non conoscono il genere, ed è un peccato perché ne esistono molti degni esponenti. Un altro problema è che i giocatori giapponesi sembrano avere delle difficoltà quando non possono vedere il loro personaggio e ciò è un grosso punto a sfavore per gli FPS. Il pubblico giapponese non si sente a proprio agio con l'idea di non avere un avatar sullo schermo". PlatinumGames è attrezzata per creare il primo FPS popolare in Giappone? "Gran parte del nostro staff gioca moltissimi sparatutto occidentali, quindi penso che saremmo preparati a produrre un altro sparatutto, sì".

"La nostra filosofia in Platinum viene dal bisogno d'inserire un certo livello di sorpresa in ogni gioco che creiamo. Quando realizziamo giochi cerchiamo di creare qualcosa che sia innovativo, qualcosa di mai visto prima. È un elemento essenziale in ciò che facciamo".

Siamo seduti a un tavolo per riunioni di fronte ad Atsushi Inaba, director esecutivo di Platinum e producer dei suoi titoli nonché uomo che può vantare più esperienza nella creazione di videogiochi di molti altri sviluppatori messi assieme. Il suo curriculum è a cavallo fra Capcom e Clover ed elenca giochi variegati quali R-Type Leo, Steel Battalion, Devil May Cry, Phoenix Wright, Viewtiful Joe e Okami. Vestito di un elegante giubbotto di pelle e con i capelli acconciati in un taglio caotico ma molto alla moda, sembra rispondere perfettamente ai canoni dello sviluppatore-rockstar, ma le sue maniere restano educate e affabili e le risposte arrivano veloci, ben ponderate e senza bisogno di ulteriori spiegazioni. "La sfida delle nuove idee è molto importante per noi", ci dice con disinvolta nonchalance. "Come naturale conseguenza, tendiamo a creare giochi sempre diversi dai precedenti. Suppongo che in ogni titolo da noi realizzato vi sia sempre una componente action perché è ciò che facciamo al meglio, e andando avanti credo che ogni gioco che realizzeremo sarà sempre dotato di un certo livello di azione. Non esiste tuttavia un particolare tipo di gioco a cui non vorrei lavorare. Vado fiero di tutti i titoli che ho realizzato... sono assolutamente aperto a provare qualsiasi cosa".

Proprio questo suo carattere imprevedibile è ciò che rende Platinum uno studio d sviluppo tanto ammaliant Un suo gioco può esser sanguinario picchiat Wii con grafica in b il successivo un impor JRPG spaziale per DS e qu ancora dopo un action in cui una leggiadra strega annienta angeli con la sua chioma assassina. Chiunque affermi di aver previsto l'arrivo di Vanquish dopo tale softografia sta mentendo oppure è dotato di poteri di chiaroveggenza. "In tutti i nostri titoli ci assicuriamo di inserire elementi di sorpresa", continua Inaba, "ma quando creiamo un nuovo progetto non iniziamo dal genere. Non diciamo mai: 'Facciamo un gioco d'azione' oppure 'facciamo uno sparatutto'. Iniziamo dalle idee. Per esempio: in che tipo di mondo dovremmo ambientare questo gioco? Oppure: quale nuova caratteristica di gameplay dovremmo introdurre? "Vanquish è chiaramente uno sparatutto, ma su u piano del tutto diverso

» Non rimpiango di aver creato nuove IP. È qualcosa che, come creatore, non smetterò mai di fare



Vanquish





+ Infinite Space





MadWorld abbiamo presentato uno stile grafico assolutamente diverso per il Wii. Infinite Space è probabilmente il gioco più voluminoso acquistabile su DS. Bayonetta si basava su uno schema da classico action 3D, ma vi abbiamo riversato tutto il know-how di Platinum per renderlo il più grande action tridimensionale di tutti i tempi. In tutti questi titoli c'è qualcosa che incarna la nostra filosofia".

Al momento, il futuro di Platinum è ancora meno prevedibile dal momento che Vanquish segna il termine del suo accordo con Sega per la realizzazione di quattro giochi e lo studio si trova ora nella posizione di dover scegliere un nuovo partner per il prossimo progetto. Tuttavia, dal momento che le due compagnie hanno vissuto un buon rapporto lavorativo nel corso degli ultimi due anni, non è fuori discussione un'ulteriore futura collaborazione.
"Quando ci siamo avviati alla fondazione di questa compagnia abbiamo parlato a moltissimi publisher, e non solo in Giappone ma in molti altri Paesi", ricorda Inaba. "Fra tutti questi colloqui è stata Sega a esibire la miglior comprensione della nostra filosofia, ovvero concentrarci su nuove IP. Sega ci ha gentilmente concesso la libertà, in termini creativi, di lavorare come volevamo, e per questo gliene siamo enormemente grati. Siamo felici di aver potuto mantenere la promessa fatta. "Anche se il nostro contratto è concluso, non significa che non lavoreremo mai più con Sega. Se vi sarà un altro progetto che potremo sviluppare assieme c'è sicuramente la possibilità di ritrovarsi.
"Come studio indipendente abbiamo totale libertà e la possibilità di scegliere per chi lavorare. Se però Sega continuerà a capire la nostra mentalità, allora... beh, chi lo sa?"

Sega ha mostrato finora una grande fiducia in Platinum: pochissimi publisher supporterebbero tanto volentieri un modello economico che non si affidi ai sequel per generare facili profitti dai consumatori già avvezzi al brand. Tuttavia, la vera profondità di questa fiducia potrà essere realmente apprezzata solo quando Platinum annuncerà pubblicamente il prossimo accordo; i loro titoli sono indubbiamente grandi opere, ma resta il fatto che il loro successo finora è stato un ottovolante.
La storia delle vendite di Platinum è una conferma dello sfortunato fatto che, per quanto esaltante sia una IP diversa dal solito e non familiare, le nuove idee raramente superano le aspettative di vendita. La domanda sulla bocca di tutti è quindi: Sega sarà disposta a continuare questo viaggio potenzialmente turbolento?
Secondo Inaba, le ragioni per le prestazioni sotto la media sono chiare come il sole. "È stato lo sfortunato caso di MadWorld, che non ha mostrato risultati buoni come gli altri titoli", si rincresce. "Il motivo principale credo sia da ricercarsi nell'aggressività e nella violenza del gioco. Il Wii è una piattaforma più casual e rivolta alle famiglie.
"Inizialmente credevamo di poter inserire nuove sorprese

Filosofia del viaggio nel tempo

+ INABA NON HA rimpianti per i quattro titoli di Platinum, ma se potesse tornare indietro c'è qualcosa che gli piacerebbe avere in maggior quantità. "In termini di design e contenuti non cambierei molto nei nostri giochi. Ma se potessi tornare indietro per MadWorld chiederei altro tempo. Tutti gli sviluppatori lo direbbero per qualsiasi progetto cui lavorano, perché nella creazione di videogiochi si può fare sempre qualcosa di più. Se avessi più tempo con altri titoli come Vanquish e Bayonetta sicuramente raffinerei molti elementi diversi. Ma MadWorld è stato un esempio estremo, perché stavamo esaurendo tempo e risorse. Lavoravamo su una tabella di marcia molto stretta che è stata influenzata da una marea di fattori interni ed esterni. In ogni caso è bene avere un qualche tipo di limite nello sviluppo videoludico, perché se avessimo tempo infinito continueremmo a cambiare cose e non arriveremmo mai a pubblicare quei giochi".

+ MadWorld







a cui l'utenza del Wii si sarebbe mostrata ricettiva, un nuovo tipo di stimolo. Il problema è stato che gli utenti del Wii si sono rivelati più conservatori del previsto e forse MadWorld era eccessivo per loro. Pensiamo ancora tuttavia che MadWorld, in termini di design, stile grafico, personaggi e gameplay, fosse un ottimo gioco. Non rimpiangiamo di averlo prodotto".
È un sentimento che Inaba prova per tutti i titoli che il suo studio sviluppa. In Platinum ci sono l'orgoglio e la convinzione che il portfolio della compagnia offra un solido intrattenimento, che ottenga o meno buoni risultati. "Ho creato moltissime IP originali, soprattutto nel mio periodo in Clover", dice con tono sicuro di sé. "Abbiamo avuto un gran numero di riscontri negativi sulle prestazioni finanziarie di questi giochi. Ma guardandomi indietro non rimpiango di aver creato nuove IP. È qualcosa che, come creatore, non smetterò mai di fare.
"Tuttavia bisogna pensare a come presentare il proprio gioco e a come convincere la gente della sua attrattiva. Anziché cambiare completamente direzione e rinunciare a creare nuovi giochi, bisogna semplicemente trovare nuovi modi per rendere quelle IP ancora più esaltanti per i giocatori".

È la dedizione di Platinum verso il giocatore, più che verso la colonnina delle entrate, a incarnarne al meglio i valori. Per la compagnia, il termine 'giocatore' non è ingabbiato dalle differenze culturali, ma è una parola dai molti usi che si riferisce a qualcosa che si trova dentro tutti gli appassionati di videogiochi a prescindere dalla loro nazionalità.
Ed è proprio per via di questa prospettiva che Platinum si è ritrovata in un ruolo interessante, dal momento che la sua produzione fin qui ha fuso in sé influenze orientali e occidentali con uno stile finora non raggiunto da nessun altro sviluppatore. In questo senso molti considerano Platinum l'unico studio in grado di gettare un ponte tra il videogioco giapponese e quello occidentale, offrendo titoli che si rivolgano ai videogiocatori affezionati su scala globale anziché come entità separate. Tuttavia, benché questo sia sicuramente il compito che Platinum si è prefissa, Inaba insiste che si tratti del risultato naturale dell'etica dello studio anziché uno sforzo volontario da parte dei suoi fondatori.
"Certo, spero che Vanquish sarà una sorta di ponte tra gli utenti giapponesi e il genere sparatutto, perché essendo sviluppato da un importante studio giapponese potrebbe risultare loro più semplice accettare il gioco", ci dice Inaba. "Se piacerà loro e come conseguenza inizieranno a giocare altri grandi sparatutto occidentali, ci sentiremo onorati. "Tuttavia, quando creiamo giochi non diciamo: 'Facciamo qualcosa

» Non lo abbiamo ancora annunciato ufficialmente, ma in questo momento c'è un grosso titolo in multiplayer in lavorazio



+ Bayonetta



di giap… …'facciamo …lcosa u… …itale'. …to, rea… …iamo qualcosa …iamo sia interessante. …che l'approccio di …ividere l'industria in …apponese, americana ed europea stia diventando obsoleto. Non è più significativo …rdare il mondo in questo … non stiamo giocando uno …istico l'uno contro …ò che conta di più è …ascuno studio faccia del … meglio per realizzare giochi della massima qualità che parlino alla comunità videoludica globale". Keiji Inafune di Capcom chiaramente non ritiene che il Giappone stia svolgendo un buon lavoro. Famosa è la sua dichiarazione al Tokyo Game Show: "Stanno tutti creando giochi orribili. Il Giappone è indietro di almeno cinque anni: è come se stessimo ancora realizzando giochi per la scorsa generazione di console".

Potrebbe senz'altro essere vero che studi come lo sviluppatore di Quantum Theory Team Tachyon stiano fallendo …miseramente nei …ro tentativi di imitare …perienze videoludiche …superiori provenienti dall'altra sponda dell'oceano, ma rimane comunque una lunga lista di software house giapponesi che stanno spingendo il medium verso nuovi spazi: non bisogna guardare molto più in là di Square Enix, Kojima Productions o, ovviamente, Nintendo stessa. Anche Platinum si trova almeno un decennio avanti, non certo indietro, e Inaba possiede un'opinione decisamente più pacata quando si tratta di commentare questioni simili.

"Secondo Inafune l'industria giapponese potrà essere cinque anni indietro, ma come in qualunque altra parte del mondo esistono sviluppatori migliori e altri così così. In America ci saranno gli sviluppatori della qualità più alta che partoriscono idee geniali e posseggono le risorse e la passione per trasformarle in realtà, ma d'altro canto ce ne sono anche altri non così brillanti che a loro volta saranno indietro di cinque anni".

Quando è stato chiesto a Inaba perché finora Platinum abbia deciso di trascurare il multiplayer nei suoi giochi, si è fatto leggermente più cauto. "Non lo abbiamo ancora annunciato ufficialmente, ma in questo momento c'è un grosso titolo in multiplayer in lavorazione", ha risposto come per tastare il polso. "Internamente sono in corso molti progetti diversi, ma vi preghiamo di aspettare l'annuncio. "Ho intenzione di continuare a creare nuove sfide, e non cambierò la filosofia d'introdurre sorprese nei miei giochi", dice Inaba in chiusura della nostra intervista. "Dopotutto, l'industria videoludica è sempre stata in qualche modo un azzardo. Se perdessimo questo senso di sfida non saremmo più nulla. Dunque continueremo a concepire nuove idee che continueranno a stupire i giocatori di tutto il mondo".

Influenze esterne

+ È RARO che PlatinumGames lavori a un titolo senza il supporto di un grande nome: Hideki Kamiya è stato il centravanti di Bayonetta, così come Shinji Mikami per Vanquish. Inaba insiste che i talenti esterni siano una parte importante della loro attività. "Per Infinite Space volevamo portare da noi una risorsa esterna, quindi abbiamo lavorato con un director di nome Hifumi Kono, con cui avevo collaborato in precedenza per Steel Battalion. È un tipo di director diverso rispetto alla maggior parte delle persone che compongono Platinum, nel senso che non è particolarmente abile con i giochi d'azione e invece eccelle nel creare mondi dettagliati. Una volta abbiamo anche chiamato [il creatore di Final Fantasy Tactics] Yasumi Matsuno, che ha scritto MadWorld. È stato un contributo geniale. Mi piacerebbe molto continuare a farlo; è un bene portare sempre idee fresche nello studio".







RECENSIONI

RASSEGNA MENSILE DI CRITICA VIDEOLUDICA

IL TOPO DELL'ANNO

Di Disney Epic Mickey ne abbiamo parlato tanto negli ultimi mesi su Game Republic, e a ragione. Ma non abbiamo ancora toccato un punto, decisamente importante: perché Disney ha scelto proprio un videogioco per celebrare la sua icona più celebre? Pensiamoci: quel titolo sarebbe potuto anche essere un film (e non è detto che non lo sarà). La risposta più semplice alla domanda, è che persino un colosso come Disney si è realmente reso conto dell'importanza del videogioco, non come veicolo promozionale ma come carta bianca per raccontare nuove storie. Dopotutto, il destino di Topolino non è stato affidato alle mani di un grande animatore, bensì a quelle di un grande game designer. Non solo: siamo davvero sicuri che un lungometraggio animato avrebbe potuto contenere tutto quello che contiene Disney Epic Mickey? E avrebbe potuto veicolare in maniera altrettanto significativa il proprio messaggio? Non era mai successo che al giocatore fosse permesso di manipolare l'universo Disney in prima persona, sogno reso possibile grazie a quella meravigliosa invenzione che è il pennello alla base del gameplay. E, anche a livello di pura utenza, non ci sarebbe da stupirsi se si scoprisse che il Wii è un veicolo molto più adatto e capillare di quanto non lo potrebbe essere un film d'animazione. L'utenza della console Nintendo è un perfetto terreno su cui lavorare, e forse le generazioni di giovanissimi sono avvezze a giocare ad un videogioco quanto (se non più) lo sono ad andare al cinema. Quel che è certo, è che questo gioco non passerà inosservato, e se tutto va bene potrebbe segnare un precedente senza ritorno nei titoli su licenza, spingendo altre compagnie a colonizzare il medium in maniera altrettanto significativa. E a questo punto, sorge spontanea una domanda: chi sarà il prossimo?

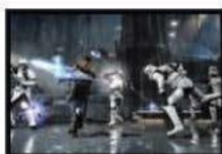
Guglielmo De Gregori

LA TABELLA DEI CRITICI

	MARCO	GUGLIELMO	GIANPAOLO	LORENZO	FRANCESCA	DOMENICO	ARIANNA
Epic Mickey	★★★★★			★★★★★	★★★★☆		
Need for Speed: Hot Pursuit		★★★★★		★★★★☆	★★★★★	★★★★★	
TRON Evolution		★★★☆☆			★★★★☆		★★★★☆
Call of Duty: Black Ops	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆		
Medal of Honor	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆			
Splatterhouse		★★☆☆☆		★★☆☆☆			
Arcania Gothic 4		★★☆☆☆	★★★☆☆		★☆☆☆☆	★★☆☆☆	★★☆☆☆
DJ Hero 2		★★★☆☆		★★★★★			
Rockband 3		★★★★☆		★★★★★	★★★★★	★★★★★	
Super Scribblenauts	★★★★★	★★★★★	★★★★☆		★★★★★		★★★★☆
Kirby's Epic Yarn	★★★★★	★★★★☆		★★★★☆			★★★★☆
Star Wars: Il potere della Forza II	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆		★★★☆☆
God of War: Ghost of Sparta	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
EA Sports MMA	★★★★☆	★★★☆☆					
Madden 11		★★★☆☆	★★★★☆				







IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

IN QUESTO NUMERO:

NEL NOME DEL TOPO

Disney Epic Mickey

INFO

FORMATO: Wii
ORIGINE: USA
PUBLISHER: Nintendo
DEVELOPER: Junction Point Studios
GIOCATORI: 1

MEGLIO DI
THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

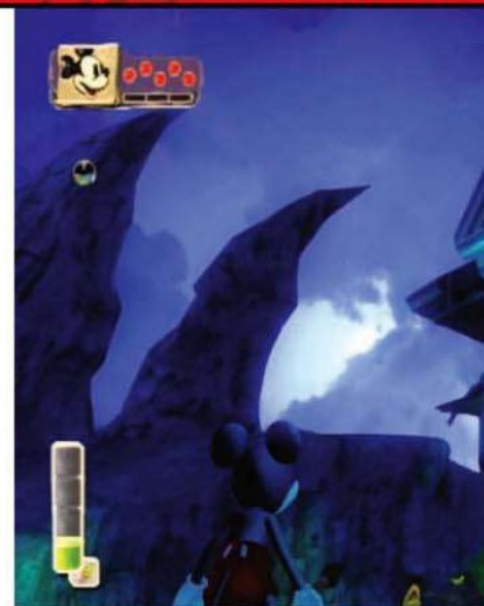


PEGGIO DI
SUPER MARIO GALAXY

DOWN: Il pennello, oltre a essere usato per spruzzare vernice o solvente, a volte può anche assumere dei diversi impieghi tramite appositi power-up. Tra questi, uno vi permetterà di rallentare il tempo e superare delle trappole mortali.

Fate una prova: chiedete a tre persone di diversa nazionalità, età e sesso se sanno chi è Topolino. Ripetete l'esperimento in qualunque parte del globo vi troviate. La risposta sarà sempre: sì. Con queste premesse, è chiaro che il famosissimo personaggio creato da Walt Disney sia una delle più grandi icone di questo secolo e del precedente, un mito moderno, in grado di essere universale tanto quanto un Achille, un Robin Hood o un John Wayne. Mettere mano su un simile materiale è già di per sé una prova di grande coraggio. Epico, poi, non è una parola da usare con tanta leggerezza. È una dichiarazione d'intenti ben chiara, una promessa di grandi storie, di sentimenti, di momenti intensi e drammatici. E un piccolo topo può essere al centro di tutto questo? Oh, sì. Specie quando porta sulle spalle il peso di raccontare un pezzo fondamentale della nostra storia recente come può essere la fondazione di Disney. Credeteci, questo improbabile eroe riesce ad essere molto più credibile di tanti altri suoi colleghi nel mondo videoludico, che dell'essere umano avranno senz'altro l'involucro, seppur difettando del suo organo più importante: il cuore. Disney Epic Mickey, invece, ce l'ha eccome. Ed è proprio quel cuore che è in grado di far muovere questa sorta di Frankenstein videoludico, costruito dalle mani sapienti del suo artefice Warren Spector usando questo o quel brandello a seconda delle necessità. È un calderone di stili artistici e ludici differenti, che metabolizza mondi e personaggi che poco avrebbero a che fare tra di loro e li rielabora in un universo tenuto insieme dall'idea di celebrare Walt Disney e la sua genialità. Alla luce di questo, tutte le idee che ci potevamo essere fatti nei mesi precedenti suonano riduttive e, anzi, il risultato finale è talmente ammirevole che non può essere etichettato semplicemente come il "Topolino dark" e simili nomenclature.

Il più grande complimento che possiamo fare a questo gioco, è che è totalmente Disney. Spector si è appropriato dell'unicità, dell'ossessione per il dettaglio, della bramosia di superare il limite, che spinse i cartoni di Walt Disney una spanna sopra tutti gli altri. Al di là di ogni questione intellettuale, chiedetevi perché, con ogni probabilità, ricordate molto più facilmente una fiaba in versione Disney piuttosto che l'originale. La risposta è nell'alchimia unica di caratterizzazione e direzione artistica, che sono poi le fondamenta di Disney Epic Mickey gettate in tutti questi anni di sviluppo, con centinaia di tentativi



prima di arrivare al giusto risultato. L'atmosfera che si respira è qualcosa di completamente diverso. Per una volta, è un gioco colorato, allegro e divertente, in cui si sorride, tanto, e si prova quello stesso tipo di gioia che proverebbe un bambino durante la sua prima gita a Disneyland. Ma al contempo, è un mondo crepuscolare, dove si percepisce nettamente la sensazione che sia abitato da copie sbiadite e a lungo dimenticate, e tra una meravigliosa invenzione e l'altra si provano delle punte di malinconia davvero forti.

Il paragone più immediato per un videogiocatore, e anche qui stiamo facendo un grossissimo complimento all'opera di Junction Point, è The Legend of Zelda: Majora's Mask, che similmente riproponeva gli elementi di un'avventura fantasy





RICOMINCIO DA CAPO

A dispetto delle apparenze, Disney Epic Mickey è tutto tranne che un gioco usa e getta. Ci sono tanti buoni motivi per finirlo più volte, primo tra tutti il sistema degli obiettivi, fondato sulle Disney Pin (le spille vendute nei Parchi Disney, per inciso). Completando le missioni principali e quelle secondarie, infatti, potrete guadagnare fino a 105 di questi oggetti da collezionare. Il gioco, però, vi porrà di fronte a dei bivi che vi porteranno su strade diverse, motivo per cui se intendete vedere tutto quello che ha da offrire e completarlo al 100%, sarà necessario finirlo almeno tre volte.



LEFT: Le battaglie con i boss di questo gioco sono sempre tutte divertenti e di alto livello; i pattern per sconfiggerli sono tutt'altro che scontati e vi richiederanno un uso creativo delle mosse a disposizione del personaggio.



tradizionale come può essere Ocarina of Time, e li inseriva in una dimensione alternativa bizzarra e distorta. Siamo di fronte a una prova di grande eleganza da parte di Spector, che forte del suo amore quasi commovente nei confronti di Disney non ha sacrificato niente sull'altare della spettacolarità e dell'aspettativa dei videogiocatori ed è rimasto totalmente fedele alla linea tracciata nei decenni dalla compagnia. Ci sono momenti di forte straniamento, è vero, ma non c'è mai nulla di eccessivo o pacchiano, insomma nulla che non sarebbe potuto tranquillamente piacere anche a zio Walt. E non a caso abbiamo parlato di Zelda, che poi è anche dichiaratamente una delle fonti di ispirazione per questo gioco. Volete saperla una cosa? L'allievo ha superato decisamente il maestro. Disney Epic Mickey è un meccanismo oliato tanto quanto gli ultimi Zelda, ma fa quel passo oltre che la serie Nintendo ancora non ha osato fare finendo per risultare fredda e distante. Al contrario, qui abbiamo un gioco con un'anima, in grado di offrire una pregnanza narrativa che nulla ha da invidiare ai precedenti lavori di Spector. Racconta una storia, con dei valori fortemente umani come l'amore familiare e l'abbandono, e crea la sua connessione con il giocatore grazie a dei bivi narrativi che, pur non avendo la stessa rilevanza nel gameplay che hanno invece i titoli BioWare, ne condividono senza dubbio il coinvolgimento a livello emotivo. E, incredibilmente, riesce anche a non sfigurare nei confronti di Super Mario Galaxy e del suo seguito, che avevano detto tutto quello che poteva essere detto in un platform raggiungendo l'apice stilistico del genere. Ma preso come gioco di piattaforme, con le dovute proporzioni, Disney Epic Mickey è altrettanto divertente e di qualità e non c'è passaggio che sia fuori posto, frustrante o che rovini l'economia gene-

"UN GIOCO COLORATO, ALLEGRO E DIVERTENTE, IN CUI SI SORRIDE, TANTO, E SI PROVA QUELLO STESSO TIPO DI GIOIA CHE PROVEREBBE UN BAMBINO DURANTE LA SUA PRIMA GITA A DISNEYLAND."





LEFT: Giocando, imparerete ad amare Gremlin Gus, il misconosciuto personaggio che fa da spalla a Topolino. Oltre a rendersi utile in più di un frangente, non mancherà di commentare i vari eventi del gioco, spesso non mancando di inserire qualche nota ironica.

FAQS

D: CHE TIPO DI GIOCO È?
R: Diciamo, piuttosto, che è tanti giochi insieme. Possiamo definirlo come un action adventure, con forti elementi platform e una narrazione simile a quella di un gioco di ruolo, che va a pescare nel retroterra di Warren Spector, autore di titoli del calibro di Deus Ex. Il titolo si incentra sull'esplorazione e sulla risoluzione di quest ed enigmi, che ruotano intorno ai personaggi Disney intrappolati nella Wasteland, una dimensione dove vanno a finire le creazioni dimenticate o rifiutate dalla compagnia negli anni.

D: CHE FINE HA FATTO LO STILE STEAMPUNK?
R: È uno dei tanti stili presenti all'interno del gioco. Le prime concept art circolate davano l'idea di un'opera dark e steampunk, ma in realtà Spector ha più volte ribadito la sua volontà di andare oltre e proporre uno stile che, al di là di tutto, fosse totalmente caratteristico e allo stesso tempo in linea con il mood Disney. Il titolo ha di frequente dei momenti leggeri, e location spesso e volentieri pastellose e allegre, ma allo stesso tempo è capace di stupirvi con momenti insolitamente cupi.

rale. Topolino, poi, è l'avatar perfetto: piccolo, veloce, e scattante, fluido come solo un cartone animato può essere; comandarlo è un piacere quasi fisico grazie alle sue animazioni, così semplici eppure così espressive come non le si vedeva da un bel po' di tempo. Il pennello, capace di distruggere o ricostruire ogni elemento dello scenario, è costruito perfettamente intorno al sistema di controllo del Wii, al punto che dipingere, oltre che essere un'azione del tutto naturale, diventi anche un elemento di gameplay/giocattolo da usare per il puro gusto di farlo. Anche a livello puramente tecnico, Disney Epic Mickey è in grado di tirare fuori il meglio della macchina su cui gira. Il mondo di gioco è pulito, rifinito, e riesce nella non facile impresa di non fare brutta figura in un'epoca dove l'alta definizione si dà giustamente per scontata (quanti altri prodotti Wii possono dire lo stesso?). Al contrario, questo mondo colpisce in ogni istante per la sua smisurata bellezza, non fosse altro per le meravigliose combinazioni cromatiche. Non capita spesso di trovarsi davanti a un gioco talmente curato nel suo comparto estetico da sembrare un dipinto. E, nonostante le limitazioni dell'hardware, gli ambienti hanno delle dimensioni e un respiro invidiabili, e sono letteralmente pieni zeppi di contenuti fino a scoppiare. Raramente un titolo è in grado di offrire un simile bombardamento di stimoli visivi, ed è straordinario come ogni più piccolo asset riesca a funzionare come elemento significativo di un grandioso disegno.

Difficile rivedere due volte la stessa cosa, e riconoscere tutte le innumerevoli citazioni è un cimento di tutto rispetto persino per i disneyani più accaniti, in questa monumentale opera di filologia dell'animazione. Impossibile, a questo proposito, non fare menzione del comparto sonoro. La musica, elemento portante dell'opera di Walt Disney, sia a livello tecnico che estetico, gioca un ruolo fondamentale anche in questo caso.

La colonna sonora di Jim Dooley è, senza mezzi termini, immensa, in grado da sola di sorreggere il passo e l'atmosfera di questo universo, capace di restituire una gamma di emozioni che va dal buffo all'inquietante, e di definire tramite poche note Disney Epic Mickey, con una riconoscibilità pari a quella di un qualunque motivetto da Steamboat Willie in giù. Difficile dire quale sarà la sorte di Disney Epic Mickey, se riuscirà a ridefinire la percezione collettiva del personaggio oppure no. Quel che è certo, è che giocandolo si respira l'aria del cult. Chiunque lo provi sarà posto di fronte al trionfo di Disney, alla sua capacità di conquistare l'immaginario collettivo dell'intero globo e di trasformare la realtà in mito. E, per la prima volta questa magia, ormai quasi secolare, è avvenuta anche in un videogioco.

GUGLIELMO DE GREGORI

VOTO 9,0/10

DOWN: Per farvi capire il grado di rielaborazione del mito Disney, uno dei primi boss è una versione cyborg di Capitan Uncino. Durante la battaglia interverrà anche Pete Pan, ridicola versione di Gambadilegno vestito da Peter Pan.







UP: Al volante di un'auto della polizia potrete chiamare elicotteri, formare posti di blocco, lasciare cordoni chiodati sulla strada e utilizzare un dispositivo EMP.

CRITERI DI (DIS)EGUAGLIANZA SU STRADA

Need For Speed: Hot Pursuit

INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3, PC

ORIGINE: UK

PUBLISHER: Electronic Arts

DEVELOPER: Criterion

GIOCATORI: 8



Solo Criterion poteva compiere un miracolo di questa portata: la resurrezione del metallo e della gomma bruciata applicata a una serie storica ma ridotta a vuoto simulacro da sin troppe iterazioni. Need For Speed si riprende, sotto tutti i punti di vista, ma per farlo deve tributare implicitamente la grandezza di Burnout, rivale sconfitto nelle vendite ma imbattuto nella qualità, principe dell'asfalto, imperatore del turbo, eroe del racing arcade più spinto. Così è stato, e per il nostro bene, va aggiunto: miracolo del consolidamento dell'industria e del denaro di EA, che ha riunito sotto i suoi miliardi il brand NFS e il team Criterion. Fare l'alchimista, così, sembra quasi facile.

Il nuovo Need For Speed: Hot Pursuit è un gigante delle corse pure, un impudico alfiere della linearità del gameplay old school. Poche variabili non essenziali, pochi fronzoli e poca attesa. Una vasta area non free roaming se non in modalità "guida libera" ospita snodi per missioni, divise in tipologie ma soprattutto in schieramenti: racer fuorilegge e inflessibili poliziotti. Non si sceglie, perché le missioni si fanno tutte, passando da una parte all'altra della barricata. Si seleziona una prova, si sceglie l'auto (tutte vere e su licenza, distruttibilissime), si skippa la intro (fidatevi, questo è un gioco che invita... quasi costringe a farlo, tanta è la sete di azione) e via... il rito della Dea Velocità abbia inizio.

L'impatto è devastante, lascia senza parole. Grafica mozzafiato, mai così spettacolare, tre visuali classiche, un senso della velocità che stordisce. Ma non è che l'inizio. Le auto rispondono perfettamente, il modello di guida è arcade ma leggermente meno spinto rispetto a Burnout, le missioni semplicemente spassose. No, non ci si può fermare, tanto il gameplay è perfetto, per il suo genere. Il multiplayer a otto fa il resto, online e in LAN: peccato per l'assenza di split screen, la ciliegina mancante su una torta dal gusto unico, resa ancor più appetitosa dall'Autolog, cioè il Facebook del racing, tutto incentrato sul confronto continuo e diretto non con un anonimo e avvilente ranking mondiale ma con le prestazioni dei vostri conoscenti. Ottime anche le "armi" a vostra disposizione (quattro, due delle quali comuni a entrambi gli schieramenti), ben bilanciate e divertenti da usare. Una nota finale va necessariamente spesa per confrontare Need For Speed: Hot Pursuit con il figlio legittimo di Criterion, Burnout Paradise. Nonostante l'eccellenza di Hot Pursuit, Paradise si impone per maggiore modernità e carattere, ma soprattutto per uno stile e un'eleganza senza pari, che lo confermano tutt'oggi, sebbene al fotofinish, king of the road dei racing game arcade.

MARCO ACCORDI RICKARDS

VOTO 9,0/10



UP: Spazzate via dalla strada le auto che vi ostacolano e sarete gratificati da un effetto in stile Burnout: ralenti e spettacolare incidente!



NON LI FANNO PIÙ I TIE-IN DI UNA VOLTA. PER FORTUNA.

Tron Evolution

Ultimo esponente della corrente produttiva che inquadra il tie-in come un elemento complementare e non speculare al film cui è ispirato, Tron Evolution giunge alla prova del pad sfoggiando una propria indipendenza narrativa, che tende a battere sentieri paralleli alla trama portante di Tron Legacy. Laddove il reboot cinematografico del classico cult movie firmato da Steve Lisberger andrà a sviscerare i risvolti del confronto tra il giovane Sam Flynn e il Master Computer Program, il titolo realizzato negli studi di Propaganda Games si concentrerà piuttosto sull'indagine intrapresa dal programma Anon al fine di smascherare una cospirazione in atto nell'universo virtuale di Tron. Indossata la stroboscopica tuta di quest'algoritmo antropomorfo, i giocatori saranno chiamati ad attraversare in lungo e largo il celeberrimo cosmo virtuale ideato 28 anni orsono dal padre del suddetto eroe, il che favorirà il riproporsi di molte delle sequenze, delle sfide e delle tematiche che avevano segnato il glorioso passato videoludico e filmico del brand.

In termini puramente concettuali, tutto ciò si traduce in un'esperienza di gioco alquanto versatile, che riflette gli estremi di un gameplay capace di spaziare con una certa nonchalance dal tipico feeling d'azione e platform di Prince of Persia a sequenze racing piuttosto convincenti, senza peraltro omettere interessanti accenni a filosofie di stampo GdR, come, per esempio, i criteri di accumulo dei livelli di esperienza. Sfruttando a proprio vantaggio il supporto di un level design generalmente ispirato e il parallelo ausilio di un'interfaccia di controllo sicuramente intuitiva, il gioco trova quindi una supplementare risorsa nel sistema di combattimento integrato. Grazie alla possibilità di affrontare i nemici sia in corpo a corpo che dalla distanza (previo opportuno uso dei proverbiali Dischi di Tron), esso riesce in effetti a stimolare adeguatamente l'utente, incentivandolo a esibirsi in evoluzioni e affondi tanto efficaci quanto spetta-

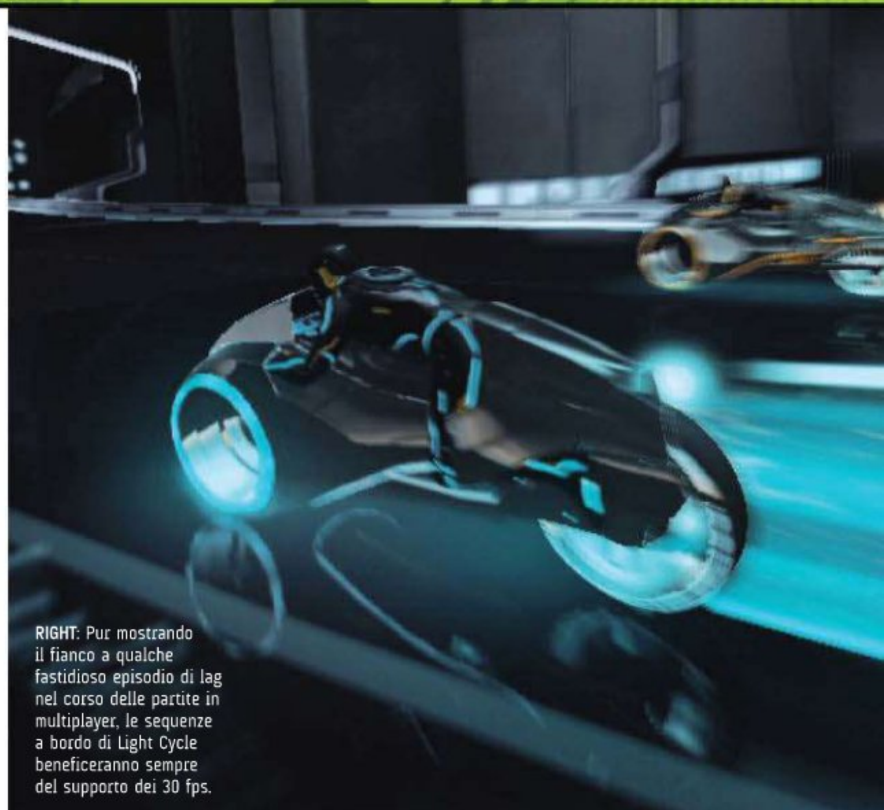
INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3, Wii, PS2, PSP, DS
ORIGINE: Stati Uniti
PUBLISHER: Disney Interactive
DEVELOPER: Propaganda Games
GIOCATORI: 1-10

MEGLIO DI: PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS



PEGGIO DI: ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD



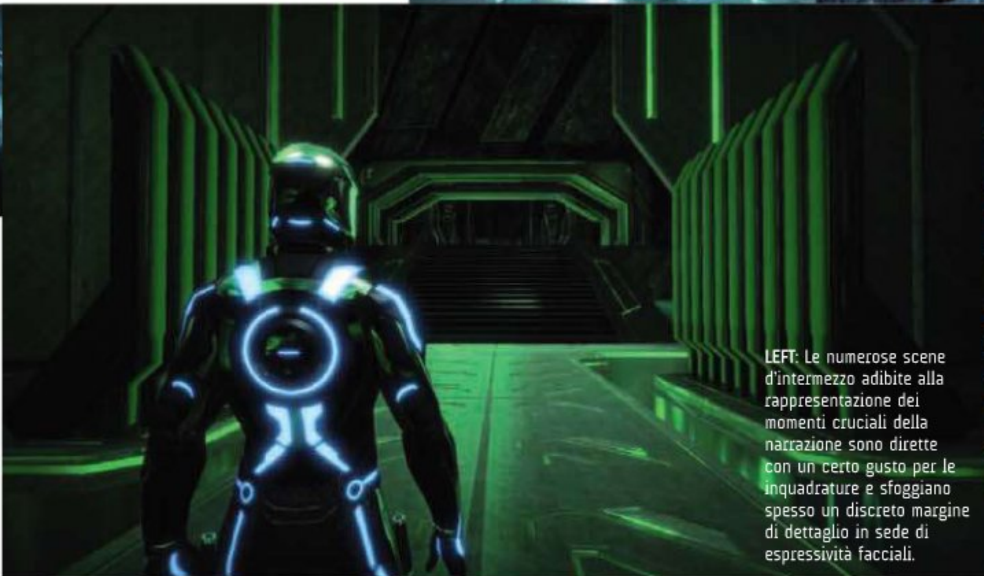
RIGHT: Pur mostrando il fianco a qualche fastidioso episodio di lag nel corso delle partite in multiplayer, le sequenze a bordo di Light Cycle beneficeranno sempre del supporto dei 30 fps.





JOIN THE TRONOLUTION

Qualsiasi progetto che voglia rendere onore ai fasti videoludici di Tron non può logicamente che investire parecchio nel multiplayer. E Tron Evolution non intende assolutamente sottrarsi a questa sorta di "tradizione". Al fine di onorarla a dovere, i ragazzi di Propaganda Games hanno anzi allestito ben quattro modalità a tema, grazie alle quali gli utenti potranno divertirsi a condividere, via rete e non, l'ebbrezza delle corse in Light Cycle, la robustezza degli scontri tra Light Tank e il brio delle stroboscopiche sfide a base Disc.



LEFT: Le numerose scene d'intermezzo adibite alla rappresentazione dei momenti cruciali della narrazione sono dirette con un certo gusto per le inquadrature e sfoggiano spesso un discreto margine di dettaglio in sede di espressività facciali.

FAQS

CHI È VERAMENTE ANON, IL PROTAGONISTA DEL GIOCO?
Diminutivo di "Anonymous", Anon è la trasposizione antropomorfica di un programma elaborato da Kevin Flynn per investigare sulla cospirazione ordita dagli alleati del Master Computer Program per sovvertire gli equilibri vigenti nel cosmo virtuale di Tron e ristabilire l'egemonia di quest'ultimo. Gli sviluppatori avrebbero optato per un protagonista inedito onde agevolare il processo di immedesimazione tra utente e protagonista del gioco.

È PREVISTA ANCHE UN'EDIZIONE SPECIALE DI TRON EVOLUTION?
Sì. A partire dal primo giorno di uscita sugli scaffali dei negozi, Tron Evolution verrà distribuito in una lussuosa edizione a tiratura limitata comprensiva di cofanetto, ricco Artkwork Booklet relativo alle ambientazioni del gioco e modellino in scala della storica Light Cycle di Kevin Flynn, realizzata dalla Sideshow Collectibles. Il prezzo di cotanta meraviglia dovrebbe orbitare intorno ai 120 euro, salvo variazioni dell'ultimo minuto.

colari. Giusto in proposito, impossibile non fare, a questo punto, accenno alla cosmesi visiva di sfondo al tutto. Ereditando l'immortale fascino delle stilizzatissime ambientazioni apprezzate al cinema, il mondo di Tron Evolution è un vero e proprio affresco di asettiche stroboscopie al neon, in cui modelli poligonali semplici ma ben animati danzano fluidi, come accecanti lampi di vita nella fredda notte del mainframe. Arricchiti da un'effettistica particolarmente elaborata e da costanti giochi di illuminazione, gli scenari alternano infatti di continuo cromie gelide e oscuri vuoti siderali, lasciando sovente ai giocatori la sensazione di essere sospesi nei meandri di un complesso incubo cibernetico. Ogni ulteriore approfondimento riguardo Tron Evolution non può che passare infine attraverso l'analisi delle sequenze in sella ai Light Cycle: un appuntamento atteso giustamente da ogni cultore della serie. Isteriche e rutilanti, non beneficeranno certo della presenza di un engine fisico chissà quanto elaborato, eppure sfidiamo chiunque a restare indifferente di fronte al loro indiscutibile fascino. Sfrecciare lungo i codici binari del sistema lasciandosi alle spalle classico flusso di luce propulsivo è già di per sé un'emozione speciale: figuriamoci quanto possa essere dunque esaltante farlo avvalendosi del sostegno di uno scrolling tanto puntuale! Con gli unici handicap rappresentati dal grado di sfida piuttosto blando e dalla relativa brevità di una campagna in singolo comunque controbilanciata da una nutrita sezione multiplayer, Tron Evolution non fatica a guadagnarsi un giudizio di tutto rispetto, la cui rotondità è dovuta anche al sostegno di una colonna sonora quanto mai adeguata in cui sincopate accelerazioni tecno vanno puntualmente ad amalgamarsi con atmosfere più intriganti e rarefatte.

GIANPAOLO IGLIO

VOTO 8,0/10



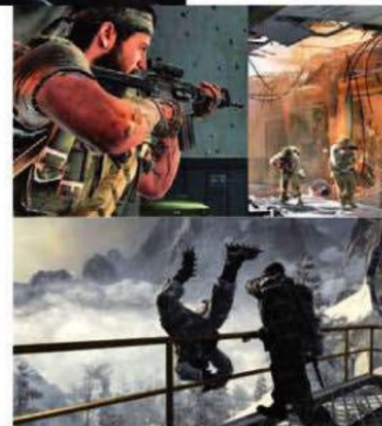




LEFT: Nella rimpolpata modalità Zombie, potrete sbloccare una nuova mappa subito dopo aver resistito alle ondate previste, e come se non bastasse, potrete anche impersonare alcuni personaggi decisamente illustri...

IL PRIMO VERO PASSO VERSO LA CONSACRAZIONE DI TREYARCH

Call of Duty: Black Ops



INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3, PC, DS, Wii
ORIGINE: USA
PUBLISHER: Activision
DEVELOPER: Treyarch
GIOCATORI: 1

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

MEGLIO DI

PEGGIO DI

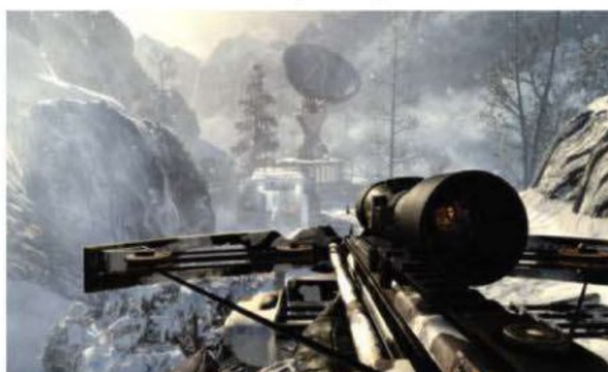
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Quando un team di sviluppo ha il dovere di confrontarsi col re degli FPS in persona e di tenere il suo passo senza far rimpiangere la sua immensa qualità, il greve fardello della responsabilità può tramutarsi in una sudditanza psicologica che può danneggiare irrimediabilmente il faticoso lavoro di squadra. A maggior ragione se il primo della classe ha avuto un successo commerciale senza eguali. Call of Duty: Black Ops mette tanta carne al fuoco e dimostra sin da subito una qualità generale di altissimo livello, espande tutto ciò che di buono si era visto in World at War, e rende più varia l'offerta grazie ad alcune trovate in ambito multiplayer che sopperiscono alla bassa longevità della campagna single player. Tuttavia, va ammesso che la pirotecnica spettacolarità vista nei capitoli precedenti è andata un po' smarrita, e non tanto a causa di una conduzione della trama più morigerata, ma per incapacità nel prendere per mano il giocatore e coinvolgerlo con impeto nelle vicende fantapolitiche qui narrate. E sebbene la sceneggiatura ricalchi alla perfezione i dettami dell'FPS di alto bordo, si ha la costante sensazione che manchi sempre qualcosa per far decollare una storia dal grande potenziale. In altre parole, nonostante gli ottimi spunti, la campagna in singolo risulta essere al di sotto delle aspettative. Di ben altra qualità e possanza è invece il comparto multiplayer, che riprende di peso la formula di Modern Warfare 2 (mossa piuttosto ovvia) e la arricchisce con interessanti modalità. Innanzitutto è bene precisare che alcune caratteristiche legate al numero delle uccisioni e delle morti sono state meglio bilanciate, come anche i potenziamenti, il sistema di crescita e una più adeguata scelta delle armi primarie e secondarie. Tra le novità, segnaliamo l'introduzione dell'allenamento, utilissimo per prendere dimestichezza con le mappe e i punti strategici senza doversi preoccupare delle proprie statistiche; ma il vero punto forte, senza ombra di dubbio, è rappresentato dalle cosiddette Scommesse, che danno la possibilità di puntare i propri punti Black Ops prima di affrontare delle sfide composte da regole decisamente fuori dagli schemi: riuscite a immaginare cosa significhi andare in giro con un solo colpo in canna o un tomahawk? Ebbene, questi sono solo alcuni degli esempi. Più curata e corposa anche la modalità dedicata agli zombi nazisti, che lascia inalterato il concetto di base ma amplia a dismisura l'apprezzatissima novità proveniente da World at War. Nonostante le ottime intenzioni e l'indubbio impegno profuso, però, Black Ops rimane un gradino sotto l'illustre predecessore targato Infinity Ward. L'introduzione di un buon numero di varianti all'interno di uno schema ben consolidato, onestamente, non è di certo sinonimo di innovazione.

DOMENICO "VALTHIEL" MUSICÒ

VOTO 8,5/10

DOWN: Nonostante l'introduzione di alcune interessanti modalità multiplayer, è un vero peccato che in Black Ops non siano ritornate le magnifiche Operazioni Speciali di Modern Warfare 2.





L'ATTESO RITORNO DI UNA SERIE STORICA

Medal of Honor

INFO
FORMATO: Xbox 360, PS3, PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: Electronic Arts
DEVELOPER: Danger Close
GIOCATORI: 1

UNA GIORNATA IN AFGHANISTAN

MEGLIO DI / PEGGIO DI



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Dare vita al reboot di una saga storica come Medal of Honor non deve essere stato affatto un compito semplice, e sebbene la linea di tradizione sia stata spezzata in favore di un più logico approccio user-friendly e una realizzazione che si adegua (forse fin troppo) alle dinamiche del moderno FPS, il titolo sviluppato da Danger Close diventa di prepotenza il rivale numero uno di quella macchina macina soldi chiamata Call of Duty.
La campagna single player si snoda lungo gli eventi dell'operazione Enduring Freedom, concentrandosi sulle vicende della squadra d'assalto Tier 1 tramite una narrazione dal taglio realistico e priva di eccessivi e spettacolari espedienti utili a enfatizzare i momenti più intensi delle serrate battaglie. Nonostante la storia sia coinvolgente sin da subito e vada elogiata per la grande intensità e per la mancanza di momenti di stanca, va segnalata una durata media decisamente scarsa; potrete infatti portare a termine il gioco in appena 5 ore, con l'aggravante che la difficoltà standard sembra essere eccessivamente tarata verso il basso, complice anche un'intelligenza artificiale che talvolta fa esibire i nemici in pattern di attacco non proprio brillanti.
Sul fronte multiplayer, sviluppato dal veterano team svedese DICE, il motore proprietario Frostbite dà ancora una volta dimostrazione di grande versatilità e potenza, soprattutto considerando l'impressionante estensione delle mappe e una profondità di campo a tratti sbalorditiva. L'ambientazione afghana, oltretutto, è stata in grado di dare un prezioso spunto per la realizzazione e la modellazione di ambienti ricchi di alture, basse montagne frastagliate, depressioni del terreno, folte vegetazioni e ruderi naturali dietro i quali trovare posizioni strategiche che possono fare la differenza rispetto a un approccio da Rambo della domenica.
Nonostante ci sia la possibilità di sfondare i muri difensivi coi carri armati, la grande mole delle mappe costringe ad attacchi graduali e mai forsennati, specialmente per quanto riguarda alcune modalità di gioco dove la conquista progressiva è la soluzione migliore per portare il proprio team alla vittoria. Comunque, desta qualche perplessità la volontà di avere fatto del multiplayer di Medal of Honor un ibrido tra Bad Company e Call of Duty, incorporando gli elementi di maggior spicco di entrambi i titoli senza tuttavia essere stati capaci di fare una scelta drastica che avrebbe dovuto dare una prepotente identità a questo reboot, ben definita, arcigna e autoritaria. Così com'è, Medal of Honor è "solo" un ottimo gioco.

DOMENICO "VALTHIEL" MUSICÒ

VOTO **8,0**/10



LEFT: L'aggiornamento delle textures talvolta non è immediato, e in modalità multiplayer i pop-up di alcuni elementi dello scenario faranno capolino di tanto in tanto. Ad ogni modo, graficamente Medal of Honor rimane comunque molto solido.







UP: A differenza della campagna singolo giocatore, nelle vostre battaglie online potrete accovacciarvi ma mai distendervi. Scelta oculata o veniale dimenticanza?





UP: La Maschera del Terrore è la vostra unica speranza di salvare Jennifer. Ne sopporterete il peso?

LEFT: I combattimenti, generalmente, spazieranno dall'uccidere qualunque cosa si muova all'uccidere qualunque cosa si muova.

SANGUE, E POCO PIÙ

Splatterhouse

Era il 1998, e una Namco in leggera vena polemica pubblicava il suo Splatterhouse, titolo che faceva del sangue e della violenza gratuita i propri punti di forza, attirando a sé sciami di critiche per l'eccessiva efferatezza mostrata su schermo. Oggi, dodici anni dopo, la software house ci riprova, presentandoci il remake in alta definizione del suddetto titolo, che ne riprende trama, concept e situazioni, come a voler suscitare nuovamente i sentimenti già ben smaltiti da generazioni. Ma non è esattamente così che funziona.

Andiamo con ordine. Il versante narrativo, di certo poco pretenzioso e totalmente aderente al gioco originale, non fatica ad apparire come pura e semplice formalità, presente giusto per evitare di lanciarvi nella mischia senza spiegazioni (non che ci aspettassimo altro, effettivamente). La bionda Jennifer è stata rapita dal Dr. West, un perfido necrobiologo senza scrupoli, e Rick, ragazzo di lei, si risveglia in un lago di sangue con accanto una misteriosa Maschera del Terrore, che promette, se indossata, la salvezza della ragazza in cambio di qualcosa di poco conto (come atroci e continue sofferenze). Il ragazzo sceglie di assecondarla (non che abbia molte opzioni), vedendo così il proprio corpo ingigantirsi e trasformarsi in qualcosa di enorme e mostruoso, con spuntoni e amenità varie che fanno la loro comparsa dall'interno. Da quel momento, il compito del giocatore è uno solo, quello di uccidere (con quanto più spargimento di sangue possibile) qualsiasi cosa si muova, senza nessuna eccezione. Ora, va bene che il gioco si presenta come un picchiaduro a scorrimento, ma non si creda che il genere sia necessariamente sinonimo di feroce button mashing, né si pensi che l'esagerata violenza mostrata possa in qualche modo sopperire a evidenti lacune di gameplay. Splatterhouse si limita a introdurre su schermo figure nemiche da eliminare, e tra un braccio, una testa e una gamba mozzata, spesso si perdono di vista i traguardi a cui ogni software house dovrebbe ambire: il divertimento e l'interesse del giocatore. Saranno dieci, forse quindici, i minuti gradevoli, più per curiosità che per altro; il resto, nonostante un comparto tecnico di buon livello, seppur con i suoi alti e bassi, si perde in un profilo ludico di basso tono, che ricerca nella costante ed esagerata violenza l'unico espediente per cercare di affascinare il giocatore.

Ma non siamo più nel 1998, quando ancora ci si stupiva per qualche litro di sangue digitale.

Questo, Namco deve averlo dimenticato.

GIOVANNI BIASI

INFO

FORMATO: PS3, Xbox 360
ORIGINE: Giappone
PUBLISHER: Namco Bandai Partners
DEVELOPER: Namco Bandai
GIOCATORI: 1

MEGLIO DI

FIST OF THE NORTH STAR: KEN'S RAGE



PEGGIO DI

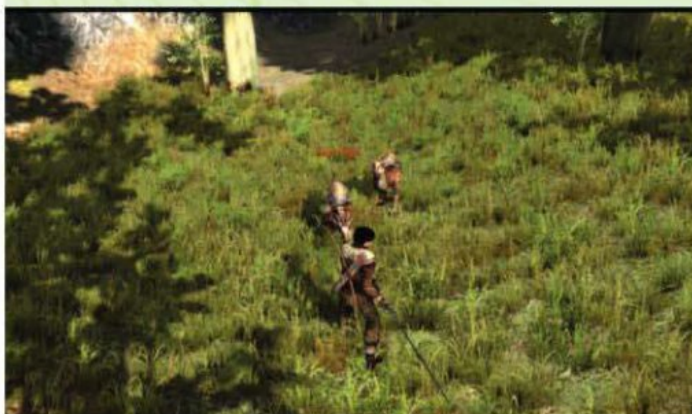


DANTE'S INFERNO

VOTO 5,0/10









UP: Il combattimenti si basano su un sistema di attacco, schivata e contrattacco. Per i nemici nell'immagine, invece, basta imbracciare l'arco e indietreggiare scoccando frecce. Non vi raggiungeranno mai.

DOWN: In questa schermata potrete decidere in cosa specializzare il vostro personaggio, gli scudi rappresentano le abilità mentre le tacche indicano i punti esperienza da spendere per acquisirle.





L'EREDE SI FA AVANTI PER REDIMERE IL PREDECESSORE

Arcania: Gothic 4

INFO

FORMATO: PC, Xbox 360, PS3

ORIGINE: Austria

PUBLISHER: Jo Wood

DEVELOPER: Spellbound

GIOCATORI: 1

MEGLIO DI

GOTHIC 3



PEGGIO DI



ELDER SCROLL IV: OBLIVION

Due sole categorie di giochi sono in grado di rimanere impresse a fuoco nell'immaginario collettivo: i giochi belli e quelli brutti. Gothic 3 primeggiava nella seconda categoria, passando alla storia come uno dei giochi peggio ottimizzati e più infestati da bug di sempre, anche se tutto sommato è piaciuto abbastanza da giustificare l'uscita di un seguito, questo Arcania: Gothic 4.

Ebbene, il quarto capitolo della saga è riuscito in parte a spezzare la maledizione. Il comparto visivo su PC raggiunge vette di eccellenza soltanto su hardware particolarmente prestanti; una maggiore ottimizzazione avrebbe davvero giovato, senza contare la scarsa attenzione riservata ai modelli poligonali. L'eroe di turno è un pastore senza nome che parte alla ricerca della vendetta dopo che la sua città è stata rasa al suolo dall'esercito del re. Purtroppo, si sente la mancanza di una sceneggiatura ispirata, che, combinata alla banale caratterizzazione dei personaggi secondari, lascia a dir poco increduli.

A salvare la situazione c'è però il gameplay, che sacrifica le meccaniche tipiche dei GdR in favore di un approccio incentrato su un mix di azione e strategia. Schivare, attaccare e difendersi è sorprendentemente intuitivo anche usando mouse e tastiera, e state certi che ne avrete bisogno a prescindere dalla classe a cui vi dedicherete. Salendo di livello, potremo distribuire l'esperienza fra le varie abilità a disposizione, decretando se il nostro eroe sarà più portato per il combattimento ravvicinato piuttosto che per l'uso della magia. Lo stesso incremento dei parametri generali avviene in automatico, limitando la nostra influenza a tre punti esperienza per livello.

Il rovescio della medaglia colpisce però anche qui: purtroppo fare esperienza è più un dovere che un piacere, se non addirittura un effetto collaterale dell'esplorazione. La sensazione di libertà derivante dagli spazi aperti è infatti totalmente fittizia, dal momento che le aree di gioco sono tanto ampie quanto a tenuta stagna: scordatevi insomma di poter agire liberamente; Gothic 4 offre un'esperienza di gioco su binari, per quanto ampi questi possano essere.

Se siete alla ricerca di un capolavoro, vi conviene andare altrove, Arcania non fa per voi. Va però riconosciuto il valore di una produzione di discreta qualità che riuscirà tutto sommato a fare della sua familiare banalità uno dei suoi punti di forza, infarcendo il tutto con un sistema di combattimento studiato ad hoc per far felice l'utenza console che mal digerisce meccaniche troppo complesse da gestire.

LORENZO BIANCO



VOTO 7/10



LEFT: Utilizzando un microfono compatibile, potrete divertirvi a editare le parti cantate dei brani contenuti nel gioco o realizzare nuovi campionamenti da utilizzare in Freestyle Mode. Le vostre creazioni potranno essere condivise online.

LE NOVITÀ SCARSEGGIANO, MA IL FEELING RESTA QUELLO GIUSTO

DJ Hero 2

INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3, Wii
ORIGINE: USA
PUBLISHER: Activision
DEVELOPER: FreeStyle Games
GIOCATORI: 1

Il fatto che il primo DJ Hero non abbia registrato un successo analogo al suo celeberrimo cuginetto rockettaro non ha certamente scoraggiato i vertici di Activision dal concedergli il beneficio del sequel. A poco più di un anno dal suo debutto, ci ritroviamo quindi a salutare l'arrivo di quest'erede tutto lustrini, stroboscopie e "unz-tunz", il quale, pur non brillando per le innovazioni proposte, finirà nuovamente col regalare un sospirato quarto d'ora da David Guetta a ogni aspirante tale.
In analogia col suo predecessore, DJ Hero 2 trova la sua principale ragion d'essere nel supporto dell'elegantissima periferica dedicata: ancor più ergonomica e reattiva, la nuova consolle di FreeStyle Games riesce senz'altro ad accorciare ulteriormente il divario tecnico che separava la sua precedente versione da un'ipotetica controparte reale, e poco importa se l'effetto novità sia ormai sfumato quasi del tutto. Interagire con essa resta infatti un'esperienza brillante e coinvolgente, che riesce a sedurre senza troppi problemi anche l'utente meno avvezzo a destreggiarsi con "turntablism", "cross fading" e altre diaboliche pratiche a tema. Memori delle critiche mosse nei confronti della Tracklist abbinata al primo capitolo della serie, gli sviluppatori sembrano aver aggiustato la mira anche per quanto riguarda la varietà dei brani: piuttosto che fossilizzarsi eccessivamente su sonorità Hip Hop, DJ Hero 2 propone in effetti una scaletta molto più eterogenea, le cui oltre 90 unità andranno a lambire pressoché equamente branche della dance alquanto differenti tra loro, quali Elettronica, Trance, Jungle e Ambient.
Restando nell'ambito degli accorgimenti, segnaliamo l'innesto di una Modalità Carriera interamente riscritta, che nel riuscito tentativo di abbinare una vera e propria trama al gioco, conferisce senz'altro uno spessore maggiore alle sessioni in singolo. Benché in quest'ambito le modifiche apportate appaiano meno evidenti, anche il comparto grafico di supporto ha subito diverse rifiniture. Grazie all'adozione di un taglio ancor più "minimalista" per quanto concerne menù e il concomitante supporto di una gestione molto più dinamica delle inquadrature, DJ Hero 2 riesce ora a sfoggiare una personalità ben definita, risultando immediatamente riconoscibile, oltre che alquanto piacevole alla vista. Ciliegina sulla torta, gli stilosissimi modelli poligonali degli artisti rappresentati su palco, cui fanno da adeguata eco oceaniche folle di "ravettari" pronti a esaltarsi a ogni imprevisto cambio di ritmo.
Indubbiamente, uno dei punti di forza di DJ Hero consiste in effetti nella capacità di rappresentare qualcosa di "inedito" nel campo dei titoli musicali, e sarebbe davvero un peccato privarlo d i questa caratteristica in virtù del solito, discutibile accanimento commerciale. Anche perché, al contrario dei sui colleghi, i margini di espansione del suo concept sono senz'altro più ristretti.

GIANPAOLO IGLIO

VOTO 7,5/10



DOWN: Le DJ Battles continueranno a costituire il pezzo forte della modalità Multiplayer. Oltre alla possibilità di abbandonarsi a interminabili "call and response", il gioco propone anche un accurato sistema di accumulo punti e Streak Combos in grado di fare la differenza sull'esito finale delle contese.







IL FASCINO PERVERSO DEL MORE OF THE SAME

Rock Band 3

INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3, Wii

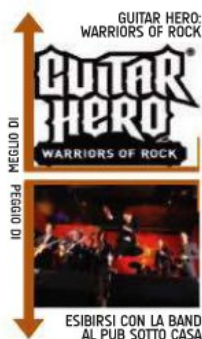
ORIGINE: USA

PUBLISHER: MTV Games / Electronic Arts

DEVELOPER: Harmonix Music System

GIOCATORI: 1-5

GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK



ESIBIRSI CON LA BAND AL PUB SOTTO CASA

DOWN: Ci eravamo ripromessi di non citare le band incluse nella colonna sonora. Mentivamo. Eccovi le più significative: The Who, The Doors, Queen, Police, Deep Purple, Dire Straits, Beach Boys, Jimi Hendrix e Ramones...

La prima cosa che ti passa per la mente quando ti viene assegnata la recensione di un titolo come Rock Band 3, è di demolirlo aggettivo dopo aggettivo solo per il gusto di rivendicare il disappunto provato verso questo genere di operazioni commerciali. Per quanto si possa essere determinati a portare a termine tale proposito, il test finisce però con l'inchiodarti puntualmente allo schermo per jam session dai connotati spesso infiniti. Sconfitto ancora una volta dal perverso fascino del more of the same, te ne torni mestamente al PC, pronto a sacrificare l'iniziale baldanza sovversiva in virtù dell'ennesimo 8 in pagella. Ancor prima di attribuire i meriti di questo successo al riuscito implemento della tastiera nella strumentazione di rito, sarebbe tuttavia più opportuno esaltare la corposità stessa dell'esperienza offerta dal titolo Harmonix. Evidentemente determinati a fare di questo terzo esponente della serie il suo fiore all'occhiello, i ragazzi della compagnia statunitense sono riusciti a confezionare un vero e proprio compendio della storia del rock, che potrebbe tranquillamente fungere da base per un corso intensivo di educazione musicale... Se mai qualcuno decidesse di inserire davvero questa materia nei programmi scolastici.
Prima di attaccare lo spinotto all'amplificatore, assicuratevi di avere dalla vostra parte un manipolo di colleghi disposti a condividere il viaggio con voi, pena: un drastico calo in sede di coinvolgimento. Giusto in proposito, vale senz'altro la pena di fare un accenno ai nuovi criteri di gestione del grado di sfida elaborati dagli sviluppatori. Nel tentativo di rendere il gameplay ancor più versatile che in passato, costoro hanno ben pensato di offrire agli utenti la possibilità di modificare il livello di difficoltà dei brani senza costringerli a interrompere l'esecuzione: una scelta quanto mai azzeccata, che si rivelerà particolarmente fruttuosa proprio nell'ambito delle performance online. Previa acquisizione della strumentazione Pro (venduta separatamente), i virtuosi della pentatonica potranno confrontarsi con un sistema di gioco ben più elaborato rispetto al passato, che sostituirà la vivace griglia multicolore con un preoccupante pentagramma zeppo di note e punteggiatura analoga. Roba per "professionisti", direbbe qualcuno, o più trivialmente, l'anticamera del delirio: in fondo, ci si riduce ad acquistare questi titoli proprio per evitare tutte le grane legate a un reale apprendistato musicale. Viceversa, tanto vale rispolverare la Telecaster di papà, se capite cosa intendiamo...
In definitiva, a patto che non siate ancora stanchi di giocare al rockettaro, la scelta non può davvero che ricadere su Rock Band 3.

GIANPAOLO IGLIO

VOTO **8,0**/10





DOWN: Lo stile grafico è rimasto pressoché invariato. Un po' come il gioco nella sua interezza, o lo si ama o lo si odia.





USANDO UN SOLO AGGETTIVO: BELLISSIMO

Super Scribblenauts

INFO
FORMATO: DS
ORIGINE: USA
PUBLISHER: Warner Bros. Interactive
DEVELOPER: 5th Cell
GIOCATORI: 1

Il primo capitolo della serie, uscito circa un anno fa sempre in esclusiva per Nintendo DS, era un gioco estremamente brillante nel concept, ma afflitto purtroppo da evidenti lacune nel sistema di controllo. Fortunatamente, la sempre più abile 5th Cell è tornata a lavorare sul brand proponendo Super Scribblenauts e, lasciatevelo dire, mai iniziativa fu più azzeccata. Questo sequel, infatti, potenzia e migliora il predecessore praticamente in ogni ambito, rendendo il titolo qualcosa di imperdibile per tutti i possessori della console Nintendo. Il gameplay alla base è rimasto invariato. Vestendo i panni di Maxwell, verrete messi di fronte a una serie di livelli in cui il vostro scopo sarà arraffare la stella di turno. Tra voi e l'obiettivo, una serie di richieste da soddisfare o enigmi e ostacoli da superare. Per farlo, avrete a disposizione un blocco note magico: scrivendo una parola farete apparire l'oggetto desiderato. Due le novità in questo senso. La prima riguarda la tipologia di livelli, ora non solo platform. Tra i 120 proposti, infatti, una parte di questi avrà uno stampo maggiormente votato all'azione, dove dovrete pensare, scrivere e agire in fretta se vorrete agguantare la stella. L'altra grande innovazione di questo Super Scribblenauts è rappresentata dall'introduzione degli aggettivi. Se in passato, a esempio, potevate unicamente scrivere la parola gatto, in questo capitolo potrete dotare l'animale di una pigmentazione bluastra o di un bel paio d'ali. Le ripercussioni sul gameplay sono più che ovvie e rendono ogni livello estremamente più vario e divertente di quanto già non lo fosse in passato. Altre due migliorie, infine, vanno a eliminare la maggior lacuna del predecessore. Per controllare Maxwell ora basterà azionare la croce direzionale, piuttosto che fare a pugni con un touch-screen comunque sempre utile e preciso per selezionare gli oggetti nello scenario. Inoltre, ora potrete gestire manualmente la telecamera, avendo la possibilità di lasciarla incentrata sul protagonista o di farla scorrere verso altre zone del livello. Se Scribblenauts era un bell'esperimento, Super Scribblenauts è a tutti gli effetti un gioco assolutamente imperdibile. Sconsigliato solo a chi non digerisce i puzzle game, l'unico vero difetto riscontrabile è nell'interpretazione errata di alcuni aggettivi italiani. In inglese, infatti, il gioco funziona alla perfezione. Per il resto, il prodotto di 5th Cell rappresenta l'ennesima dimostrazione di questo sempre più talentuoso team.

LORENZO "KOBE" FAZIO

VOTO 9,0/10

MEGLIO DI / PEGGIO DI

SCRIBBLENAUTS



LA LAMPADA DI ALADINO



UP: Torna anche in questo sequel, l'editor dei livelli. Potrete crearne fino a otto e condividerli sfruttando la Nintendo Wi-Fi Connection.



UP: Kirby's Epic Yarn brilla anche sotto il profilo sonoro, dove la graziosa effettistica e i buffi motivetti andranno amalgamandosi alla perfezione.

AGO, FILO E FANTASIA: ECCO A VOI KIRBY COME NON LO AVEVATE MAI VISTO!

Kirby's Epic Yarn

INFO

FORMATO: Wii
ORIGINE: Giappone
PUBLISHER: Nintendo
DEVELOPER: Good-Feel / HAL Laboratory
GIOCATORI: 1-2

Non so voi, ma io ho sempre nutrito un affetto speciale per Kirby. Si tratta di un sentimento genuino, quasi infantile, che, al contrario di quanto accaduto a più riprese con Mario, Link e Samus, non ha mai accusato cali di intensità. Pur sospettando che ciò dipenda essenzialmente dal fatto che il paffuto Aspiratutto Rosa sia una delle Nintendo Star meno inflazionate, all'uscita di ogni titolo a lui dedicato, non esito mai ad accaparrarmene subito una copia. Costi quel che costi.
Come da tradizione, Epic Yarn non ha fatto eccezione: ancor prima che i Samurai di Kyoto ne annunciassero la posticipatissima localizzazione europea, stavo già innanzi al fido Wii, pronto a staccare il mio biglietto di sola andata per Dream Land... Il tempo di una breve, delicatissima introduzione, ed eccomi sbalzato nel più tradizionale dei platform corri-e-salta. Roba da Golden Age. Puro gameplay. Immediato, coinvolgente: la conferma definitiva che la ragion d'essere definitiva del genere è e resterà sempre il 2D. Dal canto suo, il vecchio Kirby appare più in forma che mai e trovo francamente esaltante che, adesso, non si limiti soltanto a galleggiare pacioccone per gli stage, tra un risucchio e una sbuffata. Sfruttando a pieno regime le straordinarie risorse garantitegli dalla sua nuova, cotonatissima consistenza, il nostro si concede evoluzioni che ben pochi colleghi sarebbero in grado di emulare. Non importa quali o quanti siano gli ostacoli disseminati sul suo cammino: all'occorrenza, il piccolo grande K saprà sempre assumere la forma più adatta ad aggirarli. Come facile presumere, la possibilità di trasformarsi in automobile, paracadute, delfino, trivella o carro armato conferisce all'intera esperienza ludica una versatilità notevole, ed è altrettanto ovvio che il tutto assuma connotati ancor più esaltanti in ottica multiplayer. Giocato in co-op, Epic Yarn acquista oggettivamente un fascino supplementare: soltanto in questa modalità potrete infatti sostenere di aver assaporato ogni sfumatura del suo delizioso level design.
Con un gameplay tanto efficace, Epic Yarn sarebbe probabilmente riuscito a strapparmi un applauso anche se avessero elaborato il comparto grafico in Turbo Pascal; potete dunque immaginare quale sia stata la mia reazione quando mi sono trovato a contemplarne il coloratissimo affresco visivo. Per molti versi, l'impatto è stato simile a quello che registrai nel 1992 di fronte alle prime immagini di Yoshi's Story, e sfido davvero ogni reduce da quella folgorante esperienza a non avvertirne la somiglianza. Siamo d'accordo, i giocatori più navigati lo troveranno piuttosto facile, io stesso ci ho lasciato le penne soltanto in un paio di occasioni, eppure, neanche in questo caso ritengo opportuno parlare di "difetto". Per natura, Epic Yarn non è in effetti un titolo da portare a termine: personalmente lo definirei più al pari di una meravigliosa isola in costante evoluzione che va esplorata, scoperta e riscoperta. Come direbbero gli inglesi, "non è la destinazione quella che conta, ma il viaggio". E questo è veramente un viaggio da non rimandare!

GIANPAOLO IGLIO

MEGLIO DI: WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION



PEGGIO DI: LITTLE BIG PLANET

VOTO 9,0/10







LEFT: La maggior parte dei poteri della Forza sono riciclati dal primo episodio. Troverete il classico fulmine, la spinta, la tempesta e molte altre capacità viste già nel predecessore. Tra le poche novità, interessante il trucco mentale Jedi, in grado di restituire a volte effetti davvero esilaranti.

LO SFORTUNATO RITORNO DI STARKILLER

Star Wars: Il Potere della Forza II

INFO

FORMATO: DS, PSP, PC, PlayStation 3, Wii, Xbox 360
ORIGINE: Stati Uniti
PUBLISHER: Lucasarts
DEVELOPER: Lucasarts
GIOCATORI: 1

MEGLIO DI: STAR WARS THE CLONE WARS: GLI EROI DELLA VECCHIA REPUBBLICA
PEGGIO DI: STAR WARS: IL POTERE DELLA FORZA

Il progetto dietro The Force Unleashed (conosciuto in Italia come "Il Potere della Forza") era interessante poiché permetteva, tramite la collaborazione di George Lucas, di coprire il buco narrativo tra gli Episodi III e IV della celebre saga cinematografica. Il primo capitolo riuscì dunque più a conquistare i fan del franchise che tutti gli altri, tramite un sistema di gioco basato totalmente sull'uso della Forza, senza però essere capace di offrire molto di più, esclusa una trama comunque interessante.
I propositi di questo sequel di riscattare le indubbie mancanze del predecessore erano dunque lodevoli, e gli obiettivi erano potenzialmente raggiungibili. Il problema de Il Potere della Forza 2 è stato però incredibilmente quello di ripetere gli stessi errori del passato, degenerando addirittura in alcuni aspetti e presentandosi al contempo migliore (nella grafica) e peggiore (in tutto il resto) del suo predecessore.
Il sistema di gioco, quindi, non cambia. Sarete sempre di fronte a un action vecchio stile, dove il focus del gameplay è senza dubbio incentrato sui poteri della Forza a disposizione del protagonista, i quali, grazie a un motore fisico d'eccezione applicato a ogni oggetto dell'ambiente di gioco, trovano qui la loro ragione d'essere. Le sessioni sono frenetiche, divertenti e coinvolgenti nelle prime fasi, anche perché questa volta avrete tutti, o quasi tutti, i poteri a vostra disposizione sin dall'inizio, permettendo dunque di dare letteralmente sfogo all'ira del protagonista, un clone del vecchio personaggio principale in cerca di vendetta nei confronti di Darth Vader dopo essere riuscito a recuperare la memoria, e soprattutto alla ricerca di Juno, il suo amore del passato.
Il divertimento, purtroppo, si esaurisce in fretta: le meccaniche mancano di profondità, la varietà dell'azione è risicata e il tutto porta il giocatore alla noia in men che non si dica, complice anche una storia che fa fatica a decollare e che non riesce mai a incidere come dovrebbe. Si ha la costante sensazione che gli sviluppatori abbiano avuto paura di osare, e al contempo il timore di offrire qualcosa di più rispetto al gameplay già stantio del predecessore. Non aiuta neanche la bassissima longevità, inferiore persino a quella non già alta del primo episodio, la quale non può peraltro vantare chissà quale replay value, vista l'assoluta ripetitività delle fasi di gioco. Una cocente delusione, soprattutto per tutti i fan che speravano di vedere qualcosa di diverso e degno del magnifico franchise di Star Wars.

GIOVANNI "BENENATH" FERLAZZO

VOTO 6,0/10

DOWN: La grafica è l'unico aspetto ad essere stato migliorato di parecchio rispetto a Il Potere della Forza. I modelli poligonali dei protagonisti sono impressionanti, insieme agli effetti vari che contornano gli ottimi ambienti di gioco. Il motore fisico è, ancora una volta, strepitoso.





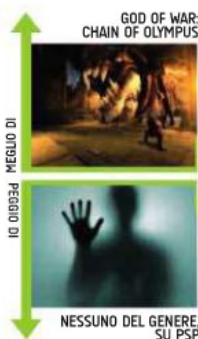
IRA E DELUSIONE NEL KRATOS PIÙ VENDICATIVO DI SEMPRE

God of War: Ghost of Sparta

INFO
FORMATO: PSP
ORIGINE: USA
PUBLISHER: Sony
DEVELOPER: Ready at Dawn
GIOCATORI: 1

GOD OF WAR: CHAIN OF OLYMPUS

MEGLIO DI



PEGGIO DI

NESSUNO DEL GENERE, SU PSP

DOWN: È incredibile il dettaglio con cui è stata ricreata ogni ambientazione.

Quella di Kratos, lo spartano arrabbiato e vendicativo che brama vendetta contro un Olimpo sempre più egoista e sicuro di sé, è una delle serie più amate dai possessori di console Sony. Ghost of Sparta è, temporalmente parlando, il secondo capitolo della saga, collocato dopo l'originale per PS2. Le fila narrative di questo nuovo episodio vedono un Kratos stravolto dai sensi di colpa, dopo aver scoperto che il fratello Deimos, che credeva morto fin dalla giovane età, è in realtà vivo e bisognoso d'aiuto.
Rivelazione che accende in lui un senso umano che non siamo soliti attribuirgli: assisteremo spesso a un Kratos alle prese con forti conflitti interni, in un misto di ira, senso di colpa e voglia di vendetta contro chi l'ha allontanato dal fratello; un protagonista che non dovrà vedersela soltanto coi nemici, ma anche con s stesso e le sue emozioni, in un ambito narrativo immersivo e mai prima d'ora così ben sviluppato. Ma prima che tu, lettore, strappi la pagina sacrificandola agli dei dell'Olimpo, è bene precisare che, con quanto si è appena asserito, non si vuole in alcun modo escludere la natura di God of War, quel cuore pulsante che hai imparato ad amare col passare degli anni e degli episodi.
Intendiamoci, nonostante una narrazione tessuta meglio del passato, Kratos è sempre quello, lo spartano cruento e vendicativo che nei combattimenti sparge sangue e teste qua e là, e su questo non c'è alcun dubbio. Così come per le meccaniche di gioco, che spaziano, come al solito, tra combattimenti contro orde di nemici, alcune fasi di esplorazione, e qualche piccolo puzzle.
Volgendo il discorso sul versante gameplay, si nota un'interfaccia comoda che aderisce perfettamente alla posizione dei tasti di PSP: sono tante le mosse da fare, tante le variabili e le combinazioni disponibili, tali da rendere i combattimenti sempre vari e mai uguali a se stessi.
A fronte di impianti narrativi e di gameplay così ben costruiti, è impossibile non fare riferimento al lato tecnico, versante su cui l'hardware della console mostra i denti: dalla caratterizzazione dei personaggi, fino ai magnifici orizzonti di Atlantide e alla quiete di Sparta, tutto è realizzato magistralmente, con una resa che ricorda non difficilmente quella già vista su PS2. Ghost of Sparta, oltre che rappresentare il livello tecnico più alto a cui sia mai arrivata la piccola di casa Sony, s'impone prepotentemente come acquisto obbligato per ogni possessore della console, oltre che, ovviamente, per tutti i fan della saga.

GIOVANNI BIASI

VOTO 9,0/10

UP: Catastrofi naturali che ricordano i dissidi interni del protagonista, tra sensi di colpa e voglia di vendetta.





UP: Il fronte online non si fa mancare nulla, neanche incontri "televisivi" tra i migliori giocatori della comunità.

LEFT: La sensazione di brutalità è efficacemente trasmessa, come dimostrano le immagini.

UN PRETENDENTE DI RAZZA ALLA CORTE DI UFC

EA Sports MMA

Massacrare in EA MMA è un divertimento di massa, ma al contempo una scommessa ritmata tra luci e ombre scattanti. E bisogna tralasciare le discipline che cerca di veicolare, una fantomatica galassia denominata Mixed Martial Arts con innumerevoli sotto etichette e credi; il successo e l'eccellenza di UFC, anche nel nostro calcistico paese, dimostrano che i tempi sono maturi per godere di una simile competizione, e la qualità da eguagliare è alta, quasi proibitiva. Eppure EA ci prova in grande stile, con la solita potenza visiva pur se limitata nelle licenze (il riferimento infatti è alle regole agonistiche del Pride), e un modello di combattimento meno proibitivo e per certi versi maggiormente accessibile rispetto al famoso competitor.

Lo sfidante inizia l'incontro bene, basandosi sia graficamente sia per la gestione delle fasi "aree" sulla palestra rodata di Final Night Round 4. Come noto, la composizione di un incontro di vale tudo si articola però anche e soprattutto a terra (il cosiddetto grappling, ergo, atterramenti e conseguenti prese), un momento che EA MMA riporta con una buona fluidità delle animazioni e una concreta facilità di controllo.

Eppure, affinando le nostre abilità, è proprio qui che il gioco di Tiburon comincia a incassare: il contatto con il terreno è la fase culmine e decisiva di uno scontro, e il dover affrontarla con una manciata di tasti si traduce in un impoverimento inammissibile per una simulazione che mira al realismo nell'arte dell'infliggere sofferenza; sarebbe come tralasciare quel determinante attimo che sfocia nel "tiro in porta" in un FIFA, per sintetizzare ai non avvezzi. Inoltre, ci sono altri aspetti minori che non convincono: una rosa selezionabile di lottatori scarsa e in generale un'attrattiva dei nomi inferiore alle aspettative, una modalità single player non curata come si dovrebbe e che scade nella ripetitività, e un gameplay che per quanto buono e saldo, tecnicamente non può ancora competere con quanto il mercato già offre (ma questo è comprensibile, per carità).

Tuttavia sono dettagli, elementi smussabili e migliorabili, tanto che possiamo finalmente dire che UFC sarà costretto a sudare e intensificare le sedute d'allenamento; il prossimo incontro non sarà del resto contro l'aria, ma avrà come avversario un giovane promettente che, alla stregua di Rocky, promette già innumerevoli occasioni per affrontare la leggenda, prenderla in chiave e usarla come trono. E noi, giocatori della prima come della venticinquesima ora, non possiamo che gioirne. ENRICO GANDOLFI

INFO
FORMATO: Xbox 360, PS3
ORIGINE: USA
PUBLISHER: Electronic Arts
DEVELOPER: EA Tiburon
GIOCATORI: 2

MEGLIO DI / PEGGIO DI

FIGHT NIGHT ROUND 4



UFC 2010 UNDISPUTED

VOTO 7,5/10









UP: Naturalmente, tutte le modalità di gioco presenti in passato tornano più in forma che mai dal Be An NFL Superstar al Franchise Mode.

DOWN: Tra le tante migliorie apportate al gameplay si denota una difesa estremamente più efficace sul quarterback.





MADDEN CERCA DI VENIRE INCONTRO AL GRANDE PUBBLICO

Madden NFL 11

INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3
ORIGINE: USA
PUBLISHER: Electronic Arts
DEVELOPER: Tiburon
GIOCATORI: 1-6

MADDEN NFL 10

MEGLIO DI

PEGGIO DI



FARE TOUCHDOWN DOPO AVER RICEVUTO LA PALLA DA AARON RODGERS

La serie di Madden può definirsi il Valhalla per qualsiasi amante dello sport più americano di sempre. Negli anni il titolo di EA ha subito un progressivo affinamento nel gameplay, che lo hanno reso il non plus ultra delle simulazioni di questo sport, tanto da impedire a un vero e proprio rivale di sorgere. Fortunatamente tuttavia, il colosso americano non si sente appagato da questa dittatura e punta a fare sempre meglio.
Quest'anno il meglio si traduce nel tentativo di rendere l'esperienza più abbordabile anche per chi non vive di snap e touchdown. Se infatti da una parte le ulteriori migliorie al gameplay, che pur ci sono, cominciano a essere difficili da scovare, due innovazioni rendono l'edizione attuale un possibile punto di partenza per avvicinarsi a questo complicatissimo sport.
La prima novità prende il nome di GameFlow. Attivando questa opzione, eliminerete il problema di decidere quale schema utilizzare per attaccare o difendere: sarà la CPU a farlo al posto vostro analizzando di volta in volta lo schieramento degli uomini in campo. Certo, si consiglia sempre, se possibile, di fare il tutto manualmente, ma per i principianti, o per chi non ha molta voglia di perdersi tra menù e centinaia di schemi diversi, questa è un'opzione utilissima e funzionale. L'altra nuova opzione prende invece il nome di Gameplanning. Anche qui il concetto è simile, visto che attivandolo potrete assegnare venti diverse giocate in base alle differenti situazioni di gioco. Partita dopo partita sia voi, che il gioco in totale autonomia, potrete stilare una classifica dei vostri schemi più efficaci e preferiti in modo da richiamarli rapidamente ogni volta che volete.
Sul fronte dei miglioramenti, invece, al di là dell'eliminazione dello scatto per i giocatori, che ora si attiverà in modo automatico in base alla posizione del giocatore, un grosso passo in avanti l'ha fatto il gioco online. Qui si potranno imbastire interessantissime sfide 3 VS 3 dove ad ogni giocatore spetterà di default un ruolo diverso: il quarterback,il running back o il ricevitore. La scelta risulta più che azzeccata spingendo i compagni di squadra a collaborare tra loro come mai prima d'ora. Medden NFL 11 rappresenta una piccola svolta all'interno della saga. Senza nulla togliere a tutti i veterani della saga, EA ha ben deciso di tendere una mano anche a tutti coloro da sempre attratti dallo sport, ma spaventati dalle sue difficili regole. Il risultato è un titolo che accontenta tutti e stupisce con un online ulteriormente potenziato.

LORENZO "KOBE" FAZIO

VOTO 8,5/10





LA GRANDE MELA AL TEMPO DEL VAPORE

Shiei no Sona-Nyl What a beautiful memories

INFO
FORMATO: PC
ORIGINE: Giappone
PUBLISHER: Liar-soft
DEVELOPER: Liar-soft
GIOCATORI: 1
GENERE: Fantascienza

MEGLIO DI: LINKS! KIMI TO SEIREI TO TSUKAIMA TO

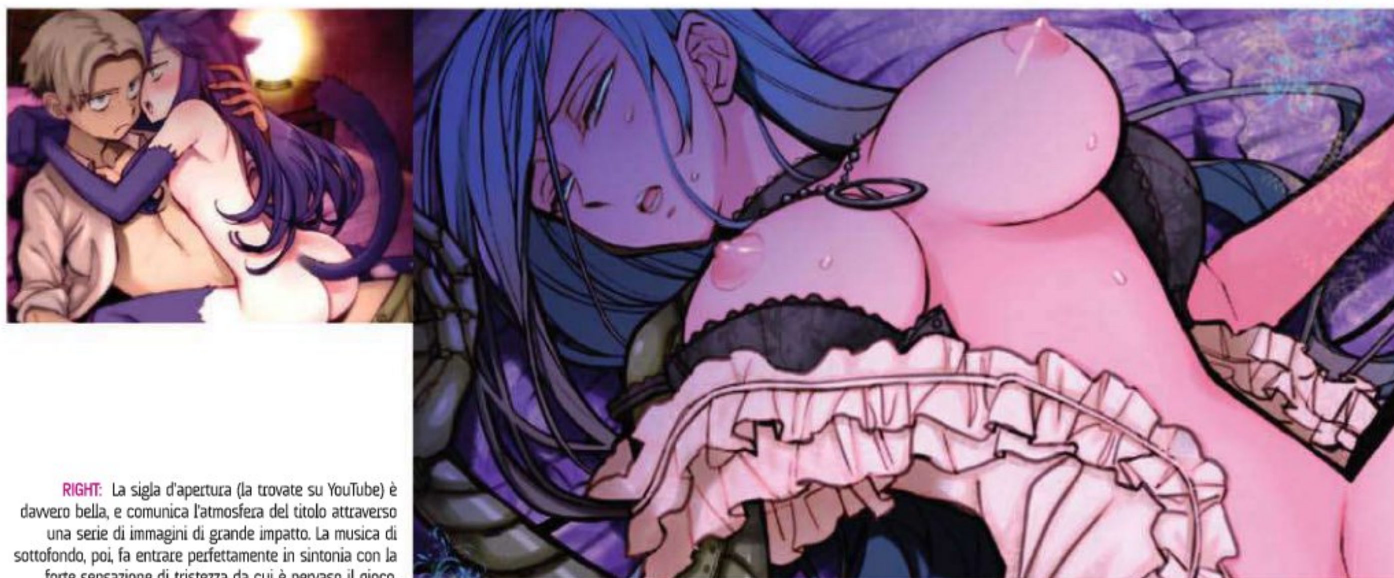


PEGGIO DI: TEARS TO TIARA

Se non potete più delle ambientazioni scolastiche o tipicamente fantasy negli eroge, beh, sappiate che non siete i soli. Fortunatamente, la giapponese Liar-soft deve aver pensato a voi nel concepire Shiei no Sona-Nyl, ambientato in una meravigliosa versione steampunk della New York del 1907. Un setting di innegabile fascino, dove un disastro di natura ignota chiamato "La grande scomparsa" ha portato alla chiusura della città, ora abitata solo da una ragazza misteriosa che ne calpesta il suolo in totale solitudine. Ma Elicia, questo il suo nome, non sarà a lungo sola: oltre le rovine c'è Lily, una giovane affetta da amnesia che, seguita da un misterioso compagno, cerca di raggiungere una luogo oltre le nuvole chiamato Manhattan. In questo gioco, la Grande Mela è infatti avvolta da un denso fumo, causato da un uso sregolato delle macchine a vapore e lo scopo dei protagonisti sarà proprio scoprire cos'è successo cinque anni prima dell'inizio della vicenda. Tutta l'avventura è interamente doppiata, e gli eventi sono raccontati dagli occhi delle due protagoniste Elicia e Lily. Il titolo ha una narrazione molto approfondita, e i dialoghi spesso si soffermano sui dettagli, facendovi apprezzare al meglio questo mondo anche se, per qualcuno, il ritmo potrebbe risultare un po' troppo pacato per i suoi gusti. È davvero notevole lo stile artistico impiegato, con contorni molto marcati nei disegni, che contribuisce a rendere rende il prodotto insolito e diverso dalla media. Grazie ad illustrazioni, musiche e dialoghi si respira un feeling molto malinconico, che solo i veri intenditori sapranno apprezzare. Stesso discorso per le illustrazioni erotiche, che non vi deluderanno se badate al fascino e all'eleganza e, soprattutto, se avete un fetish per le giovani lolita in abiti sontuosi. C'è da dire però che, dietro tanto stile, non c'è una sufficiente ricerca nella sceneggiatura, che invece si riduce alla classica storia dell'eroe che deve inseguire un destino più grande di lui. Anche i personaggi, al di là dell'ottimo character design, non sono poi così interessati o approfonditi (fatta eccezioni per le due protagoniste/narratrici). Ci rimane comunque un gioco graziato da un'ottima confezione, bellissimi disegni e un setting che non sfigurerebbe in un gioco non a sfondo erotico.

GUGLIELMO DE GREGORI

VOTO 7,5/10



RIGHT: La sigla d'apertura (la trovate su YouTube) è davvero bella, e comunica l'atmosfera del titolo attraverso una serie di immagini di grande impatto. La musica di sottofondo, poi, fa entrare perfettamente in sintonia con la forte sensazione di tristezza da cui è pervaso il gioco.

AMORE A TRE DIMENSIONI...

Love Death 555! v-Realtime Lovers

INFO

FORMATO: PC
ORIGINE: Giappone
PUBLISHER: TEATIME
DEVELOPER: TEATIME
GIOCATORI: 1
GENERE: Harem/ Sandbox

MEGLIO DI SEXY BEACH 3



PEGGIO DI ARTIFICIAL GIRL 3

Per la prima volta, trattiamo sulle pagine di Hentai Republic un eroge 3D, genere che vanta meno uscite rispetto alla controparte 2D, tutte perlopiù appartenenti alle due case veterane in questo campo: Illusion e Teatime. In questo caso si tratta di un prodotto della seconda, più attaccata alle dinamiche narrative tradizionali. La storia principale vede come protagonista Yu, un giovane capace di predire l'immediato futuro. Il ragazzo non vive molto bene la cosa, anche se la sua amica Mizuno non è dello stesso avviso, visto che questa abilità l'ha tratta d'impaccio dai guai fin da quando erano entrambi piccoli. Le cose cambiano quando Yu salva per l'ennesima volta Mizuno da un incidente stradale, per poi scoprire che al posto suo è morta un'altra persona. L'attrattiva principale di questo gioco è la possibilità di guidare liberamente un avatar e condurlo verso le grazie delle giovani fanciulle protagoniste, che potremo conoscere biblicamente grazie a tutta una serie di tool con cui riprodurre le posizioni più ardite. I modelli delle ragazze, resi in 3D cel shading, sono tutti molto carini da vedere, sia nei vestiti che per la quantità di pose che possono assumere, e naturalmente esiste la possibilità di personalizzarle a proprio piacimento. Peccato che non si possa dire lo stesso anche per le ambientazioni, drammaticamente spoglie. Ma Love Death 555 si fa perdonare grazie ad una feature che dà un significato del tutto nuovo alla parola "multiplayer": potrete infatti giocare anche in un ambiente online ma, al posto di noiosissime attività come esplorare dungeon per salire di livello, in questo gioco potrete organizzare rapporti sessuali fino a 5 persone e, udite udite, persino mandare su Twitter gli ultimi aggiornamenti minuto per minuto. Certo, nessuno vi garantisce sul sesso di chi controlla l'avatar di quella dolcissima scolaretta appena conosciuta ingame... Purtroppo, trattandosi comunque di una produzione a basso costo, la parte online è ancora piuttosto buggata, per quanto l'esperimento si riveli senz'altro interessante e degno di essere approfondito in un successivo capitolo. Teatime si conferma ancora una volta in grado di offrire un ottimo pacchetto sandbox ma non solo, che non delude né per la varietà né per la qualità delle funzioni.

GUGLIELMO DE GREGORI

VOTO 8,0/10





DOWN: Il gioco riprende dai precedenti capitoli la possibilità di sfruttare il riconoscimento della webcam, in modo da ricreare un avatar basandosi sulle nostre fattezze. Tra le nuove feature, invece, la possibilità di muoversi a bordo di itasha (auto decorate con disegni manga).





CVG NEWS
Interferenze e contaminazioni



SILENT HILL: REVELATION 3D

Il primo film divise critica e fan del gioco, ma una cosa è certa: l'adattamento di Silent Hill per il cinema era almeno più curato della media. Ora che il sequel si avvicina, comincia a montare la curiosità per il film scritto e diretto da Michael J. Bassett (Solomon Kane), che ha dichiarato: "Sono un fan della serie videoludica e del primo film, che a mio avviso ha catturato perfettamente la saga a livello visivo. Ecco perché non cambierò troppo la formula, limitandomi a calcare la mano sull'oscurità e a rendere il film molto più spaventoso". Le premesse ci piacciono, in effetti. Dita incrociate, ragazzi!



UNCHARTED: UN COLOSSAL?

Sony starebbe pensando di fare le cose davvero in grande con il film di Uncharted. Non ci credete? Be', aspettate di sentire le ultime notizie. Non solo il protagonista scelto da David O. Russell, soggettista e regista del film, sarebbe il bravissimo Mark Wahlberg (che più che in Max Payne ricordiamo nel capolavoro di Scorsese The Departed), ma si parlerebbe dell'inclusione nel cast di due mostri sacri quali Joe Pesci e Robert De Niro! In sé e per sé ciò non è garanzia di successo, ma una cosa è certa: le nostre speranze aumentano sensibilmente.



ADAM SANDLER CONTRO I VIDEOGIOCHI

No, fermate i boicottaggi e posate i forconi e le torce! Non è come pensate! Adam Sandler, infatti, sarà semplicemente il protagonista di un film che vedrà i videogiochi invadere il mondo reale e metterlo a soqquadro, una sorta di Ghostbusters videoludico carico di azione e ironia! Ma la parte più bella della storia è che il film è un adattamento per il cinema del geniale cortometraggio Pixels, dove si vedeva appunto New York attaccata dai videogiochi! Cercatelo in Rete e state certi che comincerete ad attendere con ansia il film, che sarà sceneggiato da Tim Herlihy (Saturday Night Live).



BEYOND TRON: LE ORIGINI

L'incontro/scontro tra cinema e videogioco

Non è un mistero. Negli ultimi tempi, il dialogo tra Cinema e Videogioco si è fatto sempre più serrato: la fabbrica dei sogni hollywoodiana e la più pragmatica Silicon Valley sembrano avere appianato le proprie profonde divergenze per dare vita a un favorevole scambio linguistico, tecnologico e commerciale. Ovviamente il riferimento non è alla semplice convergenza multimediale, dove ormai ogni storia nasce per essere tradotta con tutta spontaneità su entrambe le piattaforme d'intrattenimento, perciò i film diventano ben presto videogiochi e, viceversa, il mondo dei videogiochi si trasferisce sulla celluloide. E neppure ci fermiamo all'ottica delle contaminazioni tra media, che ci stanno gradualmente abituando, con risultati non sempre piacevoli, a trovare il cinema nei videogiochi (grazie all'uso di telecamere virtuali che mimano le regie dei grandi kolossal e a una componente narrativa sempre più preponderante) e a giocare, concessi tutti i limiti del caso, attraverso il cinema (grazie a una narrazione sempre più decostruita e a un crescente e massiccio utilizzo della Computer Grafica).

Ciò di cui stiamo parlando è piuttosto la nascita di un vero e proprio ibrido, dove il genere cinematografico e quello videoludico si mescolano confondendo i propri reciproci confini e divenendo l'uno la propaggine dell'altro: si tratta del Cinegame nel suo esito più alto, ovverosia un film capace di integrare il videogioco non solo a un livello astratto di contenuti, ma più che altro incorporandone le influenze estetiche, logiche e narrative. Vengono subito alla mente film come Nirvana, eXistenZ e, in particolar modo, Matrix, dove lo spettatore si trova proiettato in una realtà in cui le più elementari leggi fisiche sono sovvertite e spazio e tempo diventano manipolabili, ma soprattutto dove il Thomas Anderson interpretato da Keanu Reeves è il perfetto prototipo del videogiocatore e Neo il suo avatar virtuale, nella più compiuta allegoria della prassi videoludica. E come non citare Tron, il film culto targato Disney che si è conquistato la cover di questo numero e che, già nel lontano 1982, ci aveva introdotti in uno spettacolare universo cibernetico dove la controparte digitale dell'uomo era controllata da una dittatura elettronica. La storia del migliore Cinegame ebbe inizio così e l'imminente uscita di Tron: Legacy sembra (forse) suggerirci che è su questa stessa linea che bisogna sperimentare fino in fondo le potenzialità dell'ibrido cine-ludico. Ritorna la lezione antica: guardare al passato per migliorare il futuro.

Ilaria "G-Girl" Colla

WWW.CINEMAEVIDEOGIOCHI.IT

Down. Il primo film della trilogia fantascientifica firmata dai fratelli Wachowski raccoglie e sintetizza magicamente le poetiche cyber, incorporando la logica e l'estetica del videogioco.





CIAK SI GIOCA Conversioni cinematografiche (più o meno) famose

FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN

Il Manuale del Film Sbagliato

2001. Square consuma il suo ultimo atto di sconsiderato orgoglio. Forte del successo (effimero, come sarebbe emerso presto) dei suoi non giochi di ruolo della serie Final Fantasy, decide di entrare al cinema con un lungometraggio interpretato dai suoi fantasmatici simulacri in CGI. Hironobu Sakaguchi (padre di Final Fantasy) e Motonori Sakakibara, registi di Final Fantasy: The Spirits Within, un merito lo hanno di certo: aver realizzato il manuale "Come realizzare un film completamente sbagliato" ed essere riusciti ad applicarlo con successo dalla A alla Z. L'opera (ma dire operetta sarebbe forse più corretto) è risibile nel suo essere così pretenziosa, una banale storia resa insopportabile da dosi infinite di retorica dell'immagine, vana cervelloticità e una spasmodica ricerca di una trophy art tutta da ostentare, che celebra il fumo sull'arrosto in un'elegia di intollerabile arroganza. Ma è un fumo che soffoca, quello di Sakaguchi, che comprometterà così tanto Square da farla finire vittima dell'acquisizione ostile da parte della rivale Enix. Come dire? The Spirits Within: ciò che consegnò Final Fantasy a Dragon Quest. Già, perché la critica ovviamente schernì questa fredda demo tecnica, rifiutata persino dal pubblico, in grado di capire che una lunga e pretenziosa cutscene non è né sarà mai un bel film. Inespressivi fantocci inanimati, i personaggi di questo non film sono un monito immortale per chiunque pensi, anche solo per un attimo, di negare la centralità delle emozioni umane.





up Il fotorealismo raggiunto è elevatissimo, ma questo non si traduce mai in senso di credibilità. Le emozioni sono assenti.

Marco "Metalmark" Accordi Rickards

VOTO: ★

SOGNANDO HOLLYWOOD Speciale: quando il sogno è realtà

SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD

Immaginate un mondo dove la cultura videoludica è parte integrante e accettata dell'immaginario collettivo.

Come dite? Che questo è il mondo reale? Certo, ma spiegatelo ai produttori cinematografici che, product placement a parte, hanno di norma la considerazione del Videogioco alla stregua di una strana malattia tropicale. Ebbene, con piacere dedichiamo una puntata speciale di "Sognando Hollywood" non a un film auspicato ma a uno vero, un film intelligente e originale che fa del Videogioco il suo motore creativo, il suo autentico traino. Scott Pilgrim vs. the World, ultima opera del genio britannico di Edgar Wright (L'Alba dei Morti Dementi), è un adattamento di un fumetto ma, come anticipavamo, è anche la miglior trasposizione generica di videogioco sul grande schermo, uno show pirotecnico che fonde azione, comicità e romanticismo in un film a livelli, un beat'em up non interattivo con cutscene narrative in grado di omaggiare la cultura 8-bit (memorabile il logo Universal in low-res, che scatta ed è accompagnato da sonoro retrò), il concetto di 1-up, la monetizzazione dei nemici abbattuti e i power up, il tutto senza dimenticare l'identità mediatica espressa. Il film è film e il gioco è gioco, eppure Scott Pilgrim riesce a essere un eroe transmediale, un'icona pop surreale di affrancamento e legittimazione di una generazione intera, passata dalle sale giochi alle console, dal college (scuola, università) alle feste senza mai mollare il gettone. La partita non è finita finché non siamo noi a dirlo, ragazzi. Non dimenticatelo mai.





up Come vedete, Scott Pilgrim è appena "salito di livello" e le sue caratteristiche, di conseguenza, sono migliorate.

Marco "Metalmark" Accordi Rickards

CONTEST

Disney
TRON
EVOLUTION
THE VIDEO GAME

GAME REPUBLIC VI REGALA 5 PREMI ESCLUSIVI LEGATI AL FANTASTICO MONDO DI TRON!

IN OCCASIONE DELL'USCITA DI TRON EVOLUTION: THE VIDEO GAME, gioco dedicato al ritorno cinematografico del capolavoro sci-fi anni '80, Tron: Legacy, Disney Interactive mette il palio **5 COPIE** del titolo sviluppato da Propaganda Games e **5 ZAINI TRON BACKPACK** dal design futuristico, studiati per proteggere e trasportare in gran comodità la propria console e i propri accessori. Per aggiudicarvi uno di questi fantastici premi, non dovete fare altro che rispondere correttamente a queste domande sul mondo di Tron, e inviare le vostre risposte alla nostra casella **gr.hotel@gamerepublic.it**, specificando i vostri dati personali. Cosa state aspettando? Affrettatevi immediatamente!



1) In quanti livelli di gioco era suddiviso il primo storico Tron?
a) 3
b) 4
c) 5

2) Da chi sono state realizzate 24 delle tracce audio presenti nel film Tron: Legacy?
a) Prodigy
b) The Chemical Brothers
c) Daft Punk

3) Qual è il nome della società informatica di cui Dillinger è direttore?
a) Syscom
b) Digicom
c) Encom

4) Chi è l'attrice che interpreta Quorra nel film Tron: Legacy?
a) Olivia Wilde
b) Gwyneth Paltrow
c) Mischa Barton

5) Qual è il motore grafico che si nasconde dietro Tron: Evolution?
a) Axiom
b) Unreal Engine 3
c) Power Render

RETRO



Per saperne di più e discutere dei contenuti di questa edizione, visita **www.gamerepublic.it!**



UNA TARDIVA RIVELAZIONE

Non ho problemi ad ammetterlo: la prima volta che vidi Tron, lo trovai orrendo. Ero poco più di un pargolo e ricordo di aver costretto mio fratello a noleggiarlo in VHS solo perché avevo letto, chissà dove, che a produrlo era stata la Disney. Mi aspettavo di assistere alla proiezione di un novello Pomi d'ottone e manici di scopa, o magari a una futuribile edizione de Il fantasma del pirata Barbanera, perché altrimenti non riuscirei a spiegarmi l'entità della delusione patita. Sta di fatto che per trovare il coraggio di rivederlo avrei dovuto attendere il 1993, anno in cui la visione de Il tagliaerbe mi fulminò a tal punto da istigarmi alla convulsa ricerca di ogni film che avesse trattato tematiche quali realtà virtuale, computeristica e affini.

GURU MEDITATION

KEVIN FLYNN **CURRICULUM** PROGRAMMATORE FREELANCE / HACKER **PORTFOLIO** AUTORE DI SVARIATI PROGRAMMI PRODOTTI DALLA ENCOM





GIOVANE PROGRAMMATORE DI BELLE SPERANZE, KEVIN FLYNN MOSSE I PRIMI PASSI NEL MONDO INFORMATICO REALIZZANDO CODICI DI SISTEMA E PROGRAMMI DI VARIO UTILIZZO PER CONTO DELLA ENCOM.

I rapporti tra lui e i vertici della multinazionale si sarebbero tuttavia incrinati ben presto e, più precisamente, quando il nostro scoprì che il CEO della stessa, tale Dillinger, faceva passare per propri i prodotti da lui sviluppati. Determinato a smascherare la truffa, Kevin si avvalse così dell'aiuto dei suoi colleghi Alan e Lora per recuperare il frutto del suo lavoro dalla banca dati della compagnia. Non appena penetrato al suo interno, rimase però vittima dell'interfaccia di sicurezza posta a guardia del sistema, il Master Control Program (MCP) che, dopo averlo digitalizzato, lo trasformò in un algoritmo binario, salvo poi inglobarlo nei propri circuiti integrati. Una volta intrappolato nel mainframe, Flynn scoprì che i programmi da lui realizzati formavano un complesso universo virtuale regolato dal dittatoriale MCP. Nel tentativo di sovvertire dette leggi ed eludere i criteri di sorveglianza del computer, Flynn avrebbe dunque stretto alleanza con Tron, alter ego telematico del succitato Alan. Insieme, i due sarebbero riusciti a raggiungere una zona franca del sistema, salvo poi affrontare lo stesso Dilliger in un acceso confronto all'ombra dell'orwelliana CPU. La sconfitta di quest'ultimo, rappresentato per l'occasione dal suo avatar Sark, liberò Kevin dalla sua prigione virtuale e destabilizzò la malvagia Intelligenza Artificiale del Master Control Program... Il resto è storia del cinema di fantascienza...

TOYS IN THE ATTIC

INTELLIVOICE CARTRIDGE SYSTEM

QUANDO LE CARTUCCE SAPEVANO PARLARE

Realizzato da Ron Carlson, Ron Surrat e Patrick Jost sfruttando la compatibilità hardware dell'Intellivision con il noto sintetizzatore "Orator" della General Instruments , l'Intellivoice era un arcaico sistema di riconoscimento vocale in grado di sostituire la più tradizionale interfaccia di controllo via pad. Distribuito negli States a partire dal 1982, l'add-on giunse sugli scaffali dei negozi scortato da tre titoli esclusivi, Space Spartans, Bomb Squad e B-17 Bomber, i quali non riscossero tuttavia un successo adeguato alle aspettative. Piuttosto carente nelle prestazioni e sostanzialmente incapace di tener fede alle promesse dei suoi creatori, l'Intellivoice System perse fin da subito una larga fetta di credibilità, che neanche la successiva acquisizione di una licenza prestigiosa quale quella di Tron seppe restituirgli. A conferma della fallimentare iniziativa, né il tie-in Solar Sailer, né tantomeno il supplementare World Series Major Baseball riuscirono a sovvertire un destino che si sarebbe compiuto a meno di un anno dal debutto del prodotto.

L'Intellivoice consisteva di una speciale cartuccia dotata a sua volta di slot, al cui interno erano stipati ben 16K di comandi vocali pre-impostati cui il giocatore avrebbe potuto far riferimento per interagire con i vari titoli dedicati. Nel vano tentativo di ampliarne il potenziale, i dirigenti Mattel pensarono di realizzarne anche una versione potenziata: l'Intellivoice II, che avrebbe dovuto vedere la luce alla fine del 1983. Scoraggiati dall'avvento del leggendario crack dell'industria, si risolsero però a sopprimere il progetto.



Come tutte le opere di spessore analogo, anche il cult movie di Steve Lisberger pare non aver accusato che in minima parte il trascorrere degli anni. Effetti speciali a parte, si potrebbe sostenere che esso risulti più attuale al giorno d'oggi che all'epoca del suo debutto nelle sale. Considerazioni sociologiche a parte, ritengo che l'intero mondo dei videogame debba davvero molto al successo di quell'esperimento e non soltanto in virtù dell'hype generato dai suoi tie-in. Il principale merito di Tron fu quello di dirottare l'attenzione delle masse su un fenomeno che, fino ad allora, veniva percepito come una moda passeggera e che invece avrebbe rivoluzionato per sempre il nostro modo di vivere.

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

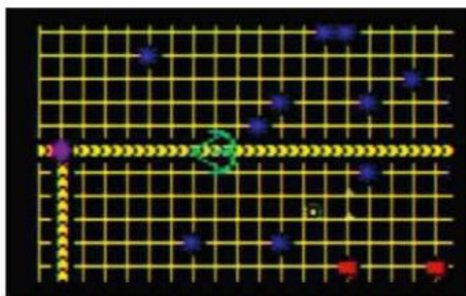


CHI L'HA VISTO?

TRON: SOLAR SAILER

1982 INTELLIVISION / MATTEL ELECTRONICS

Doveva essere il titolo che avrebbe salvato l'Intellivoice dall'oblio commerciale: un trampolino di lancio verso il radioso riscatto della periferica parlante di Mattel. Invece, con sole 90.000 copie piazzate nell'arco di oltre tre mesi di presenza sul mercato, Solar Sailer riuscì soltanto ad affossare definitivamente il progetto... Eppure, le premesse per un successo sembravano esserci davvero; specialmente alla luce dei vantaggi legati al supporto di una tecnologia tanto innovativa e al parallelo sostegno della licenza di un film così in voga. E allora, cosa gli impedì di fare il classico botto? Probabilmente un diabolico mix di problematiche concettuali e tecniche, le quali emergevano ingombranti non appena si entrava in partita. Innanzitutto, il gioco non godeva di un comparto visivo affascinante. Nel tentativo di simulare i contorni del confronto tra Kevin Flynn e il perfido Master Control Program, i designer Keith Robinson e Don L. Daglow avevano difatti scelto di rappresentare il main frame del sistema servendosi soltanto di un'anonima griglia colorata, intorno ai cui



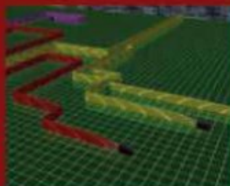
Il gameplay di Solar Sailer era diviso in due differenti sezioni: nella prima il giocatore avrebbe dovuto tracciare un codice binario nel main frame dell'MCP, per poi seguirlo a bordo del Solar Sailer fino al cuore di quest'ultimo. A questo punto, sarebbe stato necessario sovraccaricarne la CPU impartendole una sincopata serie di comandi.

binari orbitavano sparuti gruppi di pixellosi nemici. La stessa formula da sparatutto su rotaia adottata come struttura portante del gameplay si dimostrava carente sotto diversi punti di vista, primo fra tutti la non certo abbagliante velocità di scrolling. A compromettere irreparabilmente l'intera esperienza di gioco ci si sarebbe comunque messo il sistema di riconoscimento vocale: pressoché incapace di rispondere con adeguata reattività ai comandi impartitigli, l'Intellivoice non faceva in effetti altro che ripetere a loop esclamazioni come "Energy low!" e "Get off!", finendo con l'irritare oltremodo il giocatore. Vittima delle stesse ambizioni dei suoi creatori, Tron: Solar Sailer cadde così nel dimenticatoio, senza lasciare praticamente alcuna traccia del suo avvento.

FREEWARE CLASSICS

ARMAGETRON

2001 ARMAGETRONAD.NET



È opinione diffusa che Armagetron debba una larga fetta del suo successo al precedente GL Tron: titolo freeware di impostazione analoga realizzato 1998 da alcuni appassionati del film.

Il caso Armagetron rappresenta uno dei più ironici paradossi della storia dei tie-in. Non capita in effetti troppo spesso che un titolo apocrifo, privo di licenze e per giunta freeware, riesca a omaggiare il film cui è ispirato in modo tanto efficace da surclassare molti dei relativi prodotti ufficiali... Realizzato interamente su engine poligonale, il gioco riproponeva in chiave MMO le leggendarie sequenze a bordo delle Light Cycle, catapultando i giocatori nel mezzo di spaziose arene tematiche, molte delle quali realizzate dagli stessi utenti. In analogia con quanto rappresentato nel film, gli inseguimenti erano caratterizzati dalla possibilità di sfruttare la velocità del proprio mezzo per delineare barriere binarie continue, contro cui proiettare gli eventuali avversari: la vittoria sarebbe quindi stata attribuita all'unico utente capace di evitare l'impatto con esse. Divertente in singolo e semplicemente straordinario in multiplayer, il progetto Armagetron registra ancora oggi un significativo afflusso di pubblico ai suoi server.

HOT FACTZ!

TRONOLOGY

FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

Secondo alcuni, il termine "Tron" deriverebbe dalla contrazione del comando Basic noto come "Trace on": generalmente utilizzato per individuare eventuali errori nelle linee di codice, esso permetteva ai programmatori di tracciare l'esecuzione queste ultime in tempo reale, in modo da intervenire se necessario.

Curiosamente, il regista del film, Steve Lisberger, ha tuttavia preso sempre le distanze da questa chiave di lettura, ribadendo di aver scelto il termine "Tron" solo perché derivato dalla parola "electronics".

Durante il film è possibile assistere a un cameo di Pac-Man. Quando? Provate a dare un'occhiata alle spalle di Sark, non appena Tron e Ram riescono a fuggire dall'arena delle Light-Cycle...

Tetsuya Mizoguchi ha più volte ribadito di essersi ispirato a Tron per la realizzazione del celeberrimo Rez.

Il livello di Kingdom Hearts II intitolato "Space Paranoids" si sviluppava proprio nell'ambientazione di Tron. Non a caso, al suo interno Sora e compagni avrebbero avuto modo di imbattersi sia in Sark che nel perfido MCP, nonché occasione di cavalcare le straordinarie Light Cycles.



Le unità "ingegnere" viste nel gioco DLC "Darwinia", rappresentano un chiaro omaggio agli intercettatori visti nel film.

La celebre chiptune-band "8-Bit Weapon" ha realizzato uno straordinario remix della colonna sonora di Tron servendosi esclusivamente dei chip audio in forza a C64, Atari 2600, NES, Apple II e Game Boy.



Il computer adibito alla gestione degli spettacolari effetti visivi di Tron disponeva di soli 2MB di Ram e di un hard disk in grado di immagazzinare un massimo di 330 Mega.

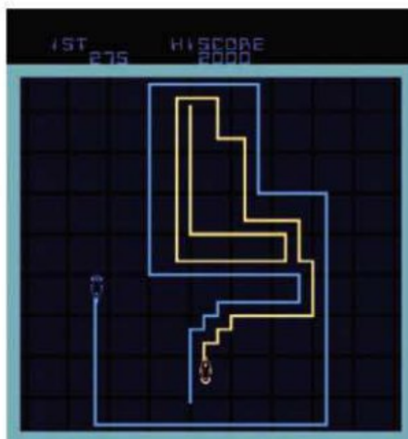
La voce di Bit, l'entità cibernetica protagonista di una delle più famose scene del film, veniva riprodotta tramite Votrax S4: il noto sintetizzatore vocale realizzato dall'omonima compagnia informatica statunitense nel 1972.

ARCADE FEVER
TRON!

DAL LINGUAGGIO BASIC AL GRANDE SCHERMO. E RITORNO A CASA

A PRESCINDERE DAL SUCCESSO REGISTRATO IN AMBITO HOME DA TIE-IN VARI E ANALOGHE OPERAZIONI A TEMA, IL TRON VIDEOLUDICO PER ECCELLENZA È E RESTA SENZA DUBBIO QUELLO A GETTONI. Realizzato da una Bally Midway particolarmente ispirata, l'adattamento Arcade del blockbuster cinematografico irruppe nelle sale giochi negli ultimi mesi del 1982, cavalcandone in scioltezza la gigantesca onda mediatica. In termini puramente concettuali, il gioco si proponeva di ripercorrere le fasi salienti dell'opera in celluloide, sottoponendo i giocatori a un rutilante tour de force costituito da quattro brillanti minigiochi tematici: Light Cycles, Grid Bugs, Tanks ed MCP Cone.

Sebbene ognuno di essi garantisse un'esperienza ludica appagante, l'opinione generale è sempre stata orientata ad attribuire una larga fetta del successo registrato da Tron all'efficacia del primo della lista. Grazie al supporto della comoda prospettiva top view, Light Cycles riusciva difatti a catturare l'intima essenza del celebre inseguimento, esigendo peraltro una certa reattività da parte dell'utente. Mentre Tanks ricalcava dinamiche da puro maze game, e Grid Bugs si distingueva per la somiglianza con Bubbles (il classico Puzzle della Williams Electronics), l'MCP Cone avrebbe invece visto il giocatore impegnato a creare una breccia nella barriera auto-rigenerante del super computer, salvo poi infliggere il profetico colpo di grazia al cuore del mainframe. Come molti titoli della sua epoca, Tron non prevedeva una vera e propria sequenza finale: una volta completata ognuna delle prove previste, i giocatori avrebbero dovuto infatti affrontarle nuovamente a difficoltà avanzata, fino all'esaurimento dei gettoni... o della sanità mentale. E credeteci, se affermiamo che già al livello base, il gioco non era esattamente accessibile a tutti!





Il più alto punteggio mai registrato in una partita alla versione Arcade di Tron fu realizzato dallo statuinitense David Cruz. La cifra? Da non credersi: 7.148.220 punti!



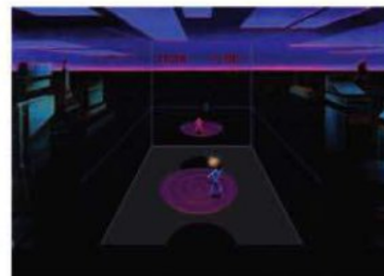
Tron girava su scheda Zilog Z80 a 2.5 MHz. Disponibile sia in versione table che in coin-op tradizionale, il gioco montava un agile stick a 8 direzioni, cui era abbinato un solo pulsante.



Tron prevedeva anche il supporto di una ricca opzione multiplayer a due giocatori. Quasi superfluo sottolineare quanto risultasse esaltante sfruttare questa possibilità all'interno di Light Cycles!

DISCS OF TRON

Lo straordinario successo registrato in sala da Tron spinse ben presto i vertici di Bally Midway a dedicargli un sequel. Ribattezzato Discs of Tron proprio per porre enfasi sulla sequenza del film su cui era incentrato, il gioco non godeva tuttavia di una trama vera e propria, né tantomeno di una struttura chissà quanto organica. Come rivelarono difatti i suoi stessi autori a diversi anni dalla sua pubblicazione, esso non era altro che il quinto livello del suo predecessore, epurato in fase di post-produzione perché ancora incompleto.



Il gameplay di Discs of Tron si sviluppava lungo dinamiche da sparatutto uno contro uno. Sfruttando i bordi di un arena per molti versi simile a un campo da squash, il giocatore avrebbe dovuto proiettare gli stroboscopici dischi di cui sopra verso Sark, prima che questi lo eliminasse in modo analogo.

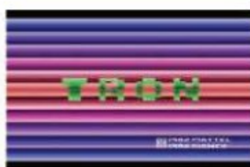
RETRO CULT



ADVENTURES OF TRON

1982 MATTEL / APH TECHNOLOGICAL CONSULTING - ATARI 2600





Diverso tempo dopo la sua uscita originale, il gioco fu distribuito in versione apocrifa dalla Telegames, che lo ribattezzò "Adventures on GX-12".

ADVENTURES OF TRON FA PARTE DI QUELLA SELEZIONATA BRANCA DI TIE-IN A CUI GLI SVILUPPATORI PREFERIRONO CONFERIRE UN'IDENTITÀ PRESSOCHÉ INDIPENDENTE DALLA MATRICE ORIGINALE. Piuttosto che limitarsi a riproporre in chiave videoludica le scene più rappresentative del film, i ragazzi della APH cercarono in pratica di modificarne la struttura portante, piegando le rispettive dinamiche alle esigenze di una formula action/platform senz'altro più lineare, ma non per questo meno efficace.

Anticipando soluzioni di gameplay che di lì a poco avrebbero fatto la fortuna di Elevator Action (1983) o Impossible Mission (1986), quest'esperimento avrebbe fornito al pubblico una prospettiva differente nel fruire dell'esperienza di Tron: laddove tutti gli altri titoli ispirati all'opera di Steve Lisberger avevano suggerito schemi di gioco multi-evento, Adventures of Tron adottava difatti un approccio più organico, volto alla sincopata raccolta dei Bit disseminati lungo un sostanzioso numero di stage a videata fissa.

Suddiviso in quattro differenti piani collegati da un agile ascensore, ognuno degli scenari avrebbe logicamente ospitato un certo quantitativo di guardiani, e non c'è davvero bisogno di sottolineare quanto questi potessero rivelarsi aggressivi. Nel tentativo di acciuffare tutto il necessario al superamento del livello, i giocatori si sarebbero così dovuti reinventare acrobati del silicio, impartendo al proprio alter ego repentine direttive mirate ora a saltare un dato ostacolo, ora ad accovacciarsi, ora a sfruttare gli eventuali punti di copertura presenti in scena. Se si considera il non trascurabile handicap derivante dal disporre di sole quattro vite per completare l'intera avventura, risulta piuttosto facile ipotizzare quanto potesse essere complesso uscirne mentalmente illesi.

Non è quindi per puro caso che Adventures of Tron venga tutt'oggi ricordato come uno dei videogame più difficili tra quelli apparsi su Atari 2600. A fronte della fama da cult-hit acquisita nel tempo, esso non godette tuttavia di un accoglienza assai calorosa all'epoca del suo debutto: evidentemente, l'utenza media dovette individuare nell'assenza di un qualsivoglia accenno alle celebri Light Cycle una lacuna inammissibile.



Lo sprite adibito a incarnare Tron aveva in realtà ben poco in comune con la sua stroboscopica controparte cinematografica. A conferma di ciò, basti garantire che lo si poteva tranquillamente confondere con un qualsiasi Harry Pitfall.

DEADLY DISCS

Più o meno in concomitanza con il lancio del coraggioso Adventures of Tron, la Mattel decise di produrre un tie-in dal taglio più tradizionale che si rifaceva molto di più alla formula puzzle propria della rispettiva, famosissima edizione da sala. Tron: Deadly Discs vedeva gli utenti impegnati a scorrazzare in lungo e in largo per asettici scenari rettangolari nel tentativo di evitare i letali dischi con cui l'ignobile MCP avrebbe cercato di abbattere il povero Tron. Il gioco beneficiava del supporto di un sistema di adattamento automatico del livello di difficoltà: in altre parole, la CPU sarebbe stata in grado di valutare costantemente le prestazioni dei giocatori, regolando di conseguenza il grado di sfida dei vari stage.





Tron: Deadly Discs venne distribuito sia su Atari 2600 che su Intellivision. Pur presentando un gameplay speculare, le due versioni differivano sensibilmente l'una dalla altra in termini grafici, con quest'ultima in netto vantaggio.

Eventi

VIDEO GAMES HISTORY

La storia videoludica passa per Monza



ANCHE QUEST'ANNO, IL 2 E IL 3 OTTOBRE, GLI AMANTI DEL RETROGAMING SI SONO DATI APPUNTAMENTO A MONZA, dove ha avuto luogo la quarta edizione del Video Games History (noto anche come VGH), evento dedicato al videogioco in ogni sua forma, organizzato da Gamescollection.it col patrocinio del Comune di Monza e di AIOMI (Associazione Italiana Opere Multimediali Interattive), nonché con la media partnership di Game Republic. La formula è rimasta pressoché immutata: un'area museo in cui erano presenti le principali console che hanno dominato la scena italiana e mondiale (affiancate da altre che non hanno avuto la stessa fortuna...), giochi, artwork e curiosità videoludiche. Tra queste, non possiamo non citare il casco da realtà virtuale per Jaguar, rarissimo prototipo di un astruso progetto di Atari che sfiorò per un pelo la commercializzazione. A fianco, naturalmente, un'area free play, come al solito in grado di attirare un grande numero di visitatori, a dimostrazione di come il retrogaming richiami tanto gli appassionati quanto chi si ricorda questo o quel titolo, o magari qualche giocatore in tenera età che vuole scoprire un modo di giocare completamente diverso da quello attuale.
E per questa edizione, VGH ha aperto le porte anche ad altre realtà impegnate nella salvaguardia della storia del videogioco, che hanno presenziato e offerto spunti di riflessione nel giro di conferenze organizzato durante la due giorni monzese. Il dibattito ha toccato i temi più disparati della cultura videoludica, in un percorso ideale che andava dagli anni '70 sino a oggi. Sempre sul fronte delle conferenze, il VGH ha riunito, dopo tanti anni, una buona parte della leggendaria redazione di Zzap!. I pionieri della stampa specializzata in Italia hanno parlato in prima persona della loro esperienza, con aneddoti e chicche per i retrogamer, approfittandone per introdurre anche problematiche tuttora attuali nel panorama videoludico internazionale che hanno permesso di animare una serie di interessanti dibattiti.
Infine, non poteva mancare la sala dedicata agli appassionati del gaming puro, che hanno potuto sfidarsi in contest ufficiali, tra cui il Primo Campionato Italiano di Pong. Che un titolo tanto arcaico sia ancora in grado di intrattenere in virtù della sua geniale semplicità, dovrebbe senza dubbio far riflettere...
Video Games History si riconferma come uno dei principali punti di riferimento per il retrogaming in Italia, capace non solo di catalizzare un pubblico eterogeneo, ma anche di consolidare un network di esperti in materia quanto mai attivo e presente sul territorio italiano.


Naturalmente non potevano assolutamente mancare delle appassionanti sfide all'ultimo sangue coi picchiaduro dell'epoca!



Ve lo assicuriamo: probabilmente non avrete molte altre possibilità di vedere in giro questo mini cabinato.



Il gran numero di appassionati presenti, come potete vedere da quest'immagine, ha reso la sala completamente gremita!



IL GUANTO DEL POTERE

Oltre ad alcuni storici cabinati, praticamente introvabili, al VGH era presente anche un vero e proprio cimelio videoludico uscito come controller accessorio per il mitico NES: il Power Glove, prodotto dalla Mattel ben due decenni fa.



IL COLLEZIONISTA

La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

Un pezzo piuttosto raro, Labyrinth in edizione giapponese per MSX. "Essendo molto affezionato sia alla macchina su cui gira sia al film, non potevo lasciarmelo scappare", ha spiegato Eraserhead.



ALL'ORIGINE DI TUTTO

QUESTO MESE DIAMO SPAZIO ALLA COLLEZIONE DI FABIO CAVARZAN, meglio conosciuto come Eraserhead! Colleziona attivamente dal maggio 2008 ma, a suo dire, videogioca da sempre. Come si può notare dai pezzi che ha presentato, ama soprattutto i traditional shooter, ossia gli sparatutto a scorrimento verticale o orizzontale in 2D: un genere che, grazie all'attuale macchina di casa Microsoft, si può godere in preziose e perfette conversioni dei giochi da sala. Nella sua collezione, tende a comprendere pezzi più vari possibile, a partire dalle origini. Possiede diverse console di varie epoche, come PC Engine, Vectrex, NES, Mega Drive, NEO GEO AES, Dreamcast, Jaguar... Per finire con l'Xbox 360, anche nella controparte nipponica, che resta la sua preferita dell'attuale generazione. Il perché ce lo spiega lui stesso: "Forse non tutti sanno che nel territorio giapponese l'XBOX 360 si è ricavata una nicchia di appassionati e seguaci grazie alle esclusive shooter. Questa macchina in Giappone si sta rivelando un tesoro, piena di titoli Cave, storica casa sviluppatrice di shooter, e altri pezzi importanti".

Vittorio "Miyamoto" Spagarino
www.gamescollection.it

POWERED BY GAMES COLLECTION



Le origini dei videogiochi: da una parte il Magnavox Odyssey, prima console assoluta nel mercato mondiale, uscita nel 1972. Il pin'o'tronic è la controparte italiana distribuita dalla Zanussi.

Dettagli

NOME: Fabio
COGNOME: Cavarzan
PEZZO DA MUSEO: MAGNAVOX ODYSSEY
ANNO PRODUZIONE: 1972

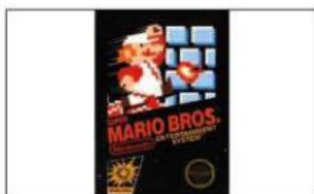
retromarket

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferisco a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi. Il simbolo indicato tra parentesi evidenzia le tendenze del prezzo di mercato relative ai pezzi illustrati.

Visto il recente arrivo di Super Mario All-Stars per Nintendo Wii anche in Europa e soprattutto data la ricorrenza del 25° anniversario di Super Mario, oggi vi presentiamo una serie di quotazioni tutte dedicate al mitico idraulico italiano.

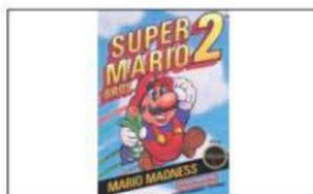
Vittorio "Miyamoto" Spagarino



TITOLO: Super Mario Bros
VERSIONE: PAL ITA
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
CONSOLE: NES
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 15/20 EURO



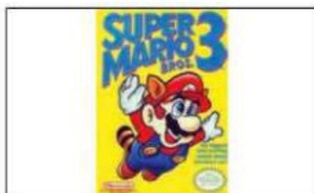
TITOLO: Super Mario Bros
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1985
CONSOLE: FAMICOM
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 30 EURO



TITOLO: Super Mario Bros 2
VERSIONE: PAL ITA
ANNO DI PRODUZIONE: 1988
CONSOLE: NES
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 35 EURO



TITOLO: Super Mario USA
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
CONSOLE: FAMICOM
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 30 EURO



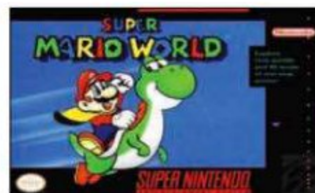
TITOLO: Super Mario Bros 3
VERSIONE: PAL ITA
ANNO DI PRODUZIONE: 1991
CONSOLE: NES
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 35 EURO



TITOLO: Super Mario Bros 3
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1988
CONSOLE: FAMICOM
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 40 EURO



TITOLO: Super Mario Bros 2
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1986
CONSOLE: FAMICOM DISK SYSTEM
FORMATO: FLOPPY
QUOTAZIONE: 25 EURO



TITOLO: Super Mario World
VERSIONE: PAL ITA
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
CONSOLE: SNES
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 70 EURO



TIT.: Super Mario World 2: Yoshi's Island
VERSIONE: PAL ITA
ANNO DI PRODUZIONE: 1995
CONSOLE: SNES
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 45 EURO



TITOLO: Super Mario RPG
VERSIONE: USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1996
CONSOLE: SNES
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 120 EURO



TITOLO: Super Mario Land
VERSIONE: EUR ITA
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
CONSOLE: GAMEBOY
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 30 EURO



TITOLO: Super Mario Land 2
VERSIONE: EUR ITA
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
CONSOLE: GAMEBOY
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 45 EURO



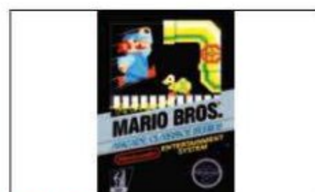
TITOLO: Super Mario Kart
VERSIONE: PAL ITA
ANNO DI PRODUZIONE: 1993
CONSOLE: SNES
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 35 EURO



TITOLO: Super Mario 64
VERSIONE: PAL ITA
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
CONSOLE: NINTENDO 64
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 25 EURO



TITOLO: Super Mario All Stars
VERSIONE: PAL ITA
ANNO DI PRODUZIONE: 1993
CONSOLE: SUPER NINTENDO
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 35 EURO



TITOLO: Mario Bros The Arcade Game
VERSIONE: PAL ITA
ANNO DI PRODUZIONE: 1986
CONSOLE: NES
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 250 EURO





Kinect terapia

MOVE... CHE TI PASSA!

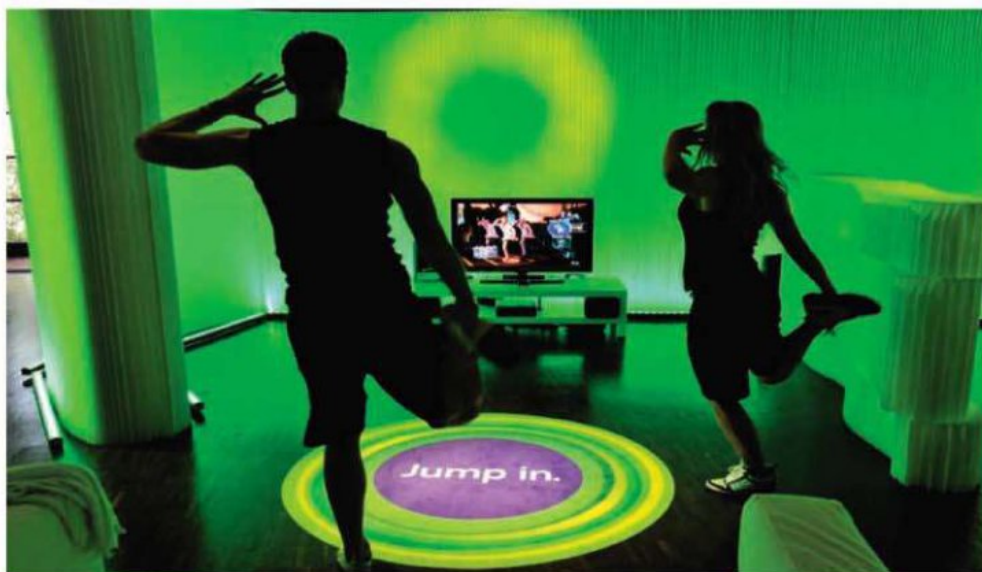
SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it

Non sto per scrivere il solito articolo che mette a confronto le due periferiche simbolo di questo 2010, Move e Kinect, altrimenti definibili come la risposta dei due colossi dell'elettronica di consumo e dei sistemi operativi, Sony e Microsoft, alle fiondate di "Davide", Nintendo. Si perché questo scontro, questa "console war", già in voga dal 2006, sembra proprio lo scontro tra Davide e Golia, con la differenza che qui i giganti sono due. Peccato però che i muscoli non sempre bastino a vincere le guerre: ogni tanto serve anche il cervello fino. Quello di Miyamoto e Iwata, per esempio, nel "rivoluzionare" (ricordate il nome in codice di Wii, presentato all'E3 2005 come Nintendo Revolution?) i controller dei videogiochi e nel riuscire a spingere all'acquisto degli stessi milioni di mamme, nonni, manager ecc. "Non giocatori", per farla breve. Scritto questo importante presupposto, cioè che Kinect e Move non sono altro che la tardiva risposta di Microsoft e Sony allo strapotere del Wiimote, possiamo provare invece a chiederci cosa saranno Kinect e Move, domanda ben più interessante. Wii ha un po' tradito le aspettative degli "esperti di settore". Pensateci: le sue interazioni di movimento non sono utilizzate in nessuno dei capolavori usciti per l'ultima console di Kyoto. Potrebbe verificarsi la stessa cosa con Kinect e Move? Potremmo non vedere mai un Project Milo ma tanti Dance Central? È altamente possibile, secondo me. Anzi, non credo che queste due pietre siano le fondamenta del futuro dei brand PlayStation e Xbox. Sicuramente, però, giocheranno un ruolo centrale nella comunicazione. In questi ultimi mesi, ho provato a fondo Move e lo trovo uno strumento davvero completo, ma dalla linea tenuta dal marketing Sony, non mi sembra essere l'oggetto che il colosso nipponico vuole costringere ogni acquirente di PlayStation ad avere. Gran Turismo 5 mi sembra più adatto a questo scopo, paradossalmente, visto che è un gioco per appassionati.

Negli ultimi giorni ho acquistato e provato anche Kinect: da solo ho fugato i dubbi sulla sua presunta latenza e la sua imprecisione. L'accessorio è tecnologicamente davvero molto avanzato; i giochi che ho avuto modo di provare, però, non mi sembrano tanto lontani da esperimenti simili già visti in passato con EyeToy o Wii. Questo mentre la macchina da marketing Microsoft, invece, continua a spingere la periferica come "il futuro dell'intrattenimento casalingo". Chi avrà ragione dell'avversario? Dipenderà soprattutto da come i due attori utilizzeranno le loro "parti" sul grande palcoscenico dell'industria videoludica. A me sembra che Move sia stato percepito come un upgrade al Wiimote e quindi interessi poco, mentre Kinect è la vera novità agli occhi del pubblico. Il marketing però non è la realtà. Sony ha già lanciato Heavy Rain Move Edition ed ha promesso che l'attesissimo Killzone 3 supporterà in maniera nativa la periferica di movimento. Guardando invece il pamphlet di titoli in uscita per Kinect, è Microsoft a essere indietro. Non ci saranno aggiornamenti di giochi "vecchi" per supportare la telecamera 3D e, inoltre, per le vere rivoluzioni bisognerà aspettare un anno Molyneux e Suda 51 (forse). In tutto questo, Nintendo non ha speso un centesimo, continua a guadagnare e sarà probabilmente la prima società a lanciare sul mercato qualcosa di veramente innovativo: un oggettino chiamato Nintendo 3DS, da cui addirittura i produttori di cellulari stanno già copiando le idee. Da quello che ho scritto avrete capito che non ho la più pallida idea di ciò che succederà e non so neanche per chi "tifare". Staremo a vedere. Speriamo solo che a guadagnarci siano sempre e comunque i nostri amati videogiochi. ✖

> "Kinect e Move non sono altro che la tardiva risposta di Microsoft e Sony allo strapotere del Wiimote"

Il Kinect ha di sicuro una forte carica innovativa, ma il rischio è che una lineup non all'altezza possa smorzarne l'appeal.







Faremo davvero tutti questa fine?!?

EUGENIO ANTROPOLI

segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.



Il superuomo è qui...

...E SALTA COME UN IMBECILLE!

Dopo una giornata scandita dai soliti stupidi ritmi lavorativi, due ore di allenamento intenso, e dopo aver badato a mia figlia fino a tarda sera dando finalmente un po' di pace alla consorte, mi ritrovo alle ore 23:00 spaccate del giorno di lancio di Kinect con un dubbio amletico: videogiocare o non videogiocare? Tradotto: stancarsi ancora (leggasi: sudare) o riposare per quella singola ora o poco più che mi rimane di tempo libero? Mi sento un po' come il superuomo di Nietzsche aggiornato al nostro tempo, ovvero il trentenne di inizio secolo che non si ferma davanti a nulla, nemmeno davanti a tutte le nuove interfacce da gioco. Wiimote, Move, Kinect? Onestamente tutto questo shakerare in casa davanti a uno schermo (a quell'ora, poi), magari con degli occhiali stereoscopici, inizia veramente a stancarmi, tanto da spingermi a parlare per una volta non solo di mercato ma da semplice appassionato. Dunque: vero è che titoli come Wii Sports, Sports Champions e Dance Central allargano il mercato dei videogiochi a fette di mercato sconosciute, ma spinto da curiosità ho iniziato a chiamare amici e persone di mia conoscenza, rigorosamente non videogiocatori (tanto le risposte degli hardcore le conosco già), che hanno in casa almeno un controller basato sul movimento del corpo ponendogli una domanda secca: quanto tempo giocate con il titolo X piuttosto che con il titolo Y? E le risposte sono state più o meno queste: "poco", "solo quando ho ospiti in casa", "qualche volta con mio figlio". Oppure "all'inizio ti prende la novità, poi l'ho lasciato lì a prendere polvere", "bello una serata ma dopo un po' ci si stufa", "molto divertente ma preferisco uscire all'aria aperta". In poche parole, i giochi casual per console casalinghe, a differenza di quelli portatili, stanno lì a prender polvere, nonostante siano i titoli più venduti da qualche anno a questa parte.
Vogliamo parlare poi di estetica "sottoschermo"? Canale Centrale dell'impianto surround, Sensor Bar del Wii, telecamera Eye Toy e ora Kinect... praticamente occupano l'intera larghezza di uno schermo da 40 pollici, alla faccia nel minimalismo, dell'ergonomia e di qualsiasi studio di domotica.
E ora veniamo alle vere note dolenti: lo spazio. Tenendo conto della metratura media di una casa di un single o di una giovane coppia (tra cui il sottoscritto), per giocare in compagnia con tutti i crismi del caso serve quasi l'intera superficie del salotto, per non parlare dei video che circolano sulla rete di gente che ha spostato il divano, il materasso o il tavolo per mancanza di spazio. In tutta franchezza, fino a che non usciranno giochi realmente sperimentali (sia di concept che di argomenti trattati), accenderò queste periferiche solo per tenermi aggiornato sulle nuove uscite. E da sportivo vero, preferisco utilizzare all'aria aperta o in palestra un aggeggio come iPhone, che mi permette di tenere sotto controllo velocità media, calorie, battito cardiaco, scaricare il percorso su computer e guardare l'altimetria, il tutto mentre ascolto musica, rispondo ad una chiamata o controllo la mail tra uno scatto e l'altro. Per non parlare dei giochi casual e non a prezzo ridicolo venduti su App Store. Nel peggiore dei casi, l'esborso di 79 centesimi o poco più è decisamente indolore rispetto ai 49 euro di un gioco casual per console casalinghe. In questo senso e non solo, ritengo che Apple abbia tracciato la vera strada dell'intrattenimento del futuro, fregandosene tra l'altro della distribuzione su supporto fisico. Non è un caso che le console di prossima generazione, come già anticipato sulla scorsa column, seguiranno più o meno la stessa filosofia di iPad e iPhone? Scusate lo sfogo, ora vado a provare Kinectimals...

"Ritengo che Apple abbia tracciato la vera strada dell'intrattenimento del futuro, fregandosene tra l'altro della distribuzione su supporto fisico"

COLUMNIST
di Salvatore Mica, E-Ludo Interactive / E-Ludo Lab
sal@e-ludo.it



Sviluppo e creazione di eventi per developer e indie

IL VIDEOGIOCO COME FUCINA CULTURALE: ECCO LA SFIDA!

Ricordo ancora il giorno in cui scoprii il mio autore preferito: Matteo Bittanti. Per la prima volta capii che, per entrare nel mondo che amavo, non dovevo diventare un tecnico. Dopo una tesi sui nuovi media, mi lanciai alla ricerca di un impiego nel mondo del game development: ciò che mi serviva era un luogo dove poter imparare a riconoscere e utilizzare i mattoncini con cui avrei in futuro realizzato i miei progetti. Doccia fredda. Mi resi conto che la situazione dei piccoli sviluppatori con cui venivo a contatto era pessima: tante microaziende chiuse nella loro stanzetta, completamente slegate dal proprio territorio, aliene a ogni forma di contatto inter-aziendale, tutte recitanti il mantra: Mors tua, vita mea. Negli stessi anni, insegnai in un corso di mia ideazione e organizzai un convegno all'Università di Catania, ebbi la fortuna di conoscere molte persone che condividevano il mio entusiasmo e i miei interessi. Con loro partii per Milano alla volta dell'IVDC (Italian Videogame Developers Conference): fu il nostro primo impatto con il vero mondo del game development. Durante l'IVDC incontrammo Susan Gold, al tempo organizzatrice per l'IGDA (International Game Developers Association) della Global Game Jam, un evento che vede gruppi di ragazzi sviluppare un minigioco in 48 ore,m contemporaneamente in tutte le città del mondo. Ci dicemmo: "Perché non provare a organizzare una tappa a Catania?" E così tutto cominciò.

Nacque E-Ludo. La nostra prima attività fu appunto organizzare la Global Game Jam a Catania... e fu un trionfo. Ricevemmo molta attenzione dalla stampa, anche nazionale, e tanti i partecipanti, alla fine della manifestazione, ci ringraziarono. Fu solo in quel momento che capimmo veramente di non aver sbagliato.

Le attività sulle quali lavorare si prospettavano innumerevoli, quindi decidemmo di "biforcare" la E-Ludo: E-Ludo Interactive, diretta da me e Salvatore Fallica, si sarebbe occupata di sviluppo di videogame, edutainment e altri progetti simili, mentre l'associazione E-Ludo Lab, presieduta da Ambra Bonaiuto, si sarebbe occupata di eventi e formazione in ambito videoludico. I primi progetti della E-Ludo Interactive furono "incubati" nell'importante manifestazione Kublai e il nostro progetto Mafia Connection ebbe l'onore di essere selezionato fra i 5 migliori e partecipare come finalista al Kublai Camp 2010. Attualmente, la E-Ludo Interactive sta sviluppando advergame per piattaforme web e mobile e un social game commissionato da un portale universitario.

Parallelamente, l'associazione E-Ludo Lab ha inaugurato le proprie attività con la Global Game Jam 2010, fondando poi il G.T.U.G., Google Technology User Group di Catania. Come la nostra Ambra ama ricordare sempre: "E-Ludo Lab nasce con l'intento di creare eventi e formazione in ambito videoludico. Questo nuovo settore è in rapida espansione, e la Sicilia è ancora un territorio vergine con tante potenzialità in fatto di risorse umane. Sono proprio i ragazzi i potenziali attori ai quali indirizziamo i nostri eventi, per metterli in condizione di realizzare i propri sogni nella loro terra natia". Attualmente la E-Ludo Lab è impegnata nell'organizzazione della GGJ 2011 che, a differenza della precedente edizione, ospiterà uno spazio espositivo dedicato alle aziende del mondo del game dev e diversi eventi collaterali che animeranno l'evento. Inutile dire che, già da adesso, siete tutti invitati a partecipare!

> "Ci dicemmo: perché non provare a organizzare una tappa della Global Game Jam a Catania? E così tutto cominciò"



E-LUDO LAB

Salvatore Mica, collaboratore della cattedra di Giornalismo e nuovi media dell'Università di Catania, ha fondato nel 2009 con Ambra Bonaiuto e Salvatore Fallica E-Ludo Interactive ed E-Ludo Lab. Dopo aver organizzano la Global Game Jam 2010 di Catania, ha fondato il Google Technology User Group di Catania. Spesso in collaborazione con altre associazioni, E-Ludo si occupa di sviluppo indipendente e promozione della cultura videoludica in Italia.





Come lo sviluppo indipendente ha cambiato il nostro medium e la sua fruizione

ALTRE VOCI: LA FACCIA CREATIVA DEL VIDEOGIOCO



Esiste un'altra faccia del mondo videoludico. Una faccia nascosta, invisibile e volutamente in disparte, che si allontana dal canone classico per esplorare nuovi percorsi ludici e creativi. Di questa categoria fanno parte quei giochi che abbandonano definitivamente la spinta agonistica, l'ostacolo da superare. Che sostituiscono, insomma, il "senso di sfida" con una sottile meraviglia emotiva. Sono quei titoli che, sfruttando un comparto artistico ricercato e vibrante, vogliono per prima cosa risvegliare sentimenti delicati, riflessioni interiori.

Facciamo qualche esempio. Con due rapidi click su Google è possibile trovare in rete Today I Die, una piccola meraviglia indipendente che è poesia interattiva allo stato puro. Sullo schermo campeggia una frase cupa, che riflette il mondo scuro in cui ci troviamo. L'idea principale è quella che sia possibile, cambiando le parole che costituiscono la frase, modificare d'un colpo anche il mondo "di gioco". Si devono esplorare, così, nuove oniriche dimensioni, alla ricerca di altre parole che ci condurranno alla fine, alla rinascita. Attraverso i vari passaggi si compone una piccola storia, che dura appena un paio di minuti, fatta di abbandono e di rivalsa. Fra i tanti progetti provocatori e dissacranti di Molleindustria, si scorge un altro prodotto piuttosto identificativo. Si tratta di Every Day the Same Dream: è un titolo "esistenziale", che ci fa interagire soprattutto con il senso di straniamento e alienazione della vita quotidiana.

Ma per trovare titoli di questo genere, non occorre necessariamente addentrarsi nei meandri della Rete. Sul PlayStation Network è possibile trovare, ad esempio, Flower: è un prodotto dalla consistenza eterea, che gioca soprattutto con la composizione cromatica, con un turbinio di colori. E non si fa scrupolo, nella sua particolare interattività musicale, di indagare i rapporti fra il mondo naturale e l'invadenza degli asettici spazi umani. Sul Marketplace di Xbox360, è Limbo il titolo che più si avvicina a questa concezione, pur senza sacrificare una struttura ludica più definita. Struttura che invece sparisce in Coma, un altro browser game (anche questo a portata di clic) che si avvicina per molti aspetti alla produzione di Playdead.

Direi che quasi tutti gli esponenti di questo settore "alternativo", affondano le proprie radici nel mondo dello sviluppo indipendente. Rifiutando dunque il chiasso della pubblicità e il successo commerciale a ogni costo.

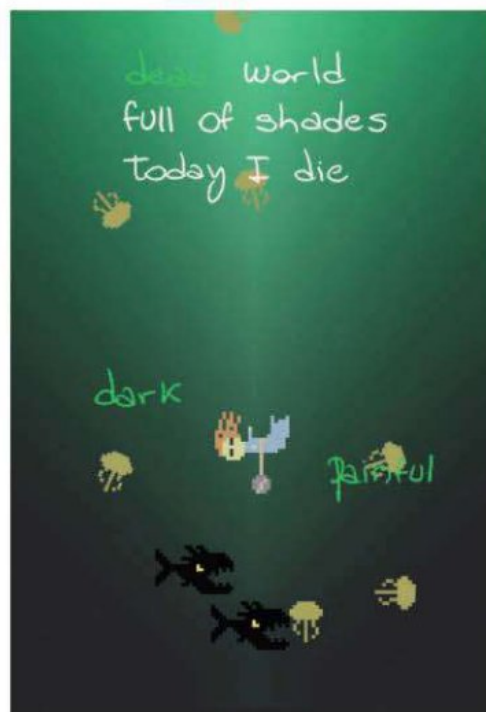
Direi anche che ogni ambito della produzione umana ha sempre avuto le sue "alterità", le voci fuori dal coro. In letteratura come in musica e nelle arti figurative, una vena secondaria e inferiore, bistrattata e deturpata dal grande pubblico, ha sempre attraversato ogni epoca. Solitamente, la colpa della cultura mainstream è stata quella di non aver dato modo a queste realtà parallele di esprimersi pienamente.

Nel mondo del videogioco, fortunatamente, qualcosa è cambiato. Il fatto di avere a disposizione canali di distribuzione alternativi, che non richiedono necessariamente investimenti forti, ha permesso a questo mondo subalterno di mescolarsi sempre più con quello dei titoli "Tripla A". L'incontro fra queste due realtà produce esperimenti di rara bellezza, coinvolgenti e travolgenti (basti l'estasi visiva di The Journey, prossimo lavoro dei creatori di flOw). Inoltre, l'utenza sembra diventare poco a poco più educata e civile, più attenta alla presenza di alternative. In questo modo, ad arricchirsi è l'industria stessa, i meccanismi di produzione e fruizione. E il Videogioco, come sempre, si dimostra un medium multiforme come nessun altro.



EVERYEYE.IT

Everyeye.it è sinonimo di intrattenimento digitale per un milione di italiani. Videogiochi, cinema, fumetti vengono sviscerati soppesando professionalità e passione, attraverso news, anteprime, recensioni, trailer e videoarticoli esclusivi. Centro nevralgico, il forum. Un cuore pulsante che abbraccia la più estesa community d'Italia, alimentata ogni giorno dal desiderio di confrontarsi, conoscersi e sfidarsi. Everyeye.it: l'intrattenimento digitale visto con un occhio diverso.



"Ci sono giochi che sostituiscono il senso di sfida con la meraviglia emotiva e, sfruttando un comparto artistico ricercato e vibrante, risvegliano sentimenti delicati e riflessioni interiori"

GR Hotel
prima colazione inclusa
Game Republic Hotel
gr.hotel@playmediacompany.it
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello Rm
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235

CHECK IN

++Questo numero mi porta a parlare di nostalgia. È la cover di Tron, sapete? Già, quella. Tron era la nostra grande esclusiva, un vessillo. Parlo della console più bella di tutti i tempi e della prima grande console war combattuta dal giovane soldato Metalmark... che ovviamente non si chiamava ancora così. Mattel Intellivision. Intelligent Television. Tutti in piedi e giù il cappello, salutiamo il Re. Quel pad, quelle rifiniture, quella classe inconfondibile che la rendeva dannatamente snob, così elitaria rispetto all'Atari VCS 2600, così eroica contro la titanica powerhouse di Coleco, la Colecovision con i suoi stramaledetti Puffi. L'Intellivision era come Ettore nell'Iliade, tragico eroe destinato al sacrificio contro Achille ma infinitamente più alto, più splendente, più vero e umano. "Non dobbiamo batterli, solo combatterli", disse il padre di William Wallace al piccolo Braveheart. Poi si avviò a trovare il suo destino contro gli inglesi, meglio armati e soverchianti nel numero.
Ho sempre amato certi tratti del passato, videoludico e non, ma devo ammettere di stare peggiorando. L'età, certo. Old Metalmark si prepara ad affrontare nuove e più ardue missioni in un mondo che è cambiato. War has changed, dice Snake. War never changes, dice Fallout. Chi ha ragione? Tutti e nessuno. La guerra, che sia la console war o il nostro struggle for pleasure, è sempre uguale e sempre diversa. Diversa nel setting, nei modi e nei moventi, uguale per cause e finalità. Lottare per realizzarsi, per perpetrarsi... per trasformarsi in ciò che vogliamo davvero essere. Un po' di nostalgia non ha mai ucciso nessuno, credo. Stiamo a vedere che cosa accadrà nei prossimi mesi. Ho idea che lo spettacolo, quello vero, debba ancora cominciare... ++

Metalmark

LONELY, LOVELY LAUREN

D Ciao Metalmark (e bentornato), colgo al volo il tuo invito ad affrontare una discussione sull'argomento "Narrazione Interattiva", tema che trovo straordinariamente affascinante. Dal mio punto di vista di quarantenne, avere un mezzo espressivo in più per raccontare una storia, che va ad affiancarsi ai libri e al cinema (ma anche al teatro, alla musica, ai fumetti) è una cosa bellissima.
La domanda è: quali sono le potenzialità uniche che il medium videogioco possiede per trasmettere emozioni tramite la narrazione? Quelle che ti porterebbero a dire: questa storia non poteva essere raccontata che attraverso un videogioco!
Prendete ad esempio la scena finale del film Amadeus, in cui Mozart detta a Salieri il suo Requiem e noi sentiamo il Confutatis scomposto nelle sue voci seguendo il processo creativo mentale dello stesso Mozart (se volete rivederla, la trovate qui: http://www.youtube.com/watch?v=p8Gx4E18WbA)... ecco, questa scena poteva essere raccontata in quel modo solo in un film. Quale potrebbe essere il corrispondente videoludico della dettatura del Requiem? Io ho giocato recentemente a Heavy Rain; certo, dal punto di vista del gameplay è poco più di una sequenza di Quick Time Events e la sceneggiatura in alcuni punti presenta decisamente qualche buco di troppo (tra cui un vero e proprio colpo basso che suggerisce una certa volontà di aver voluto barare... non aggiungo altro per evitare spoiler, ma sarò più esplicito nel Post Scriptum). Ma ha raggiunto un traguardo importante: mi ha lasciato un ricordo (contrariamente ai giochi citati da Mossgarden, con il quale concordo pienamente, che dimentichi subito una volta riposti sullo scaffale anche se magari ti hanno divertito mentre ci giocavi). Lauren Winter rimarrà a lungo nella mia memoria: dopo aver terminato il gioco una volta, ho voluto tentare in tutti i modi di ottenere per lei un finale migliore (e non si trattava solo di curiosità, quella potevo soddisfarla velocemente cercando su Internet) ed è stato malinconico scoprire che la storia personale di Lauren non ha mai un vero e proprio lieto fine. Lo avrei desiderato. Non solo vederlo, ma avere la possibilità di essere io a creare per Lauren un futuro migliore. Mi avrebbe fatto stare bene.


UP Ecco un'immagine realizzata dalla "dolce metà del cielo" di Francesco Cossar! Questo è un numero di GR pieno di romanticismo!

Questo per me significa qualcosa, questa credo sia la vera potenzialità della narrazione interattiva.
Non vorrei che Heavy Rain diventasse il futuro dei videogiochi, ma sono contento che sia stato realizzato.
Ciao a tutti! Ciao, Lauren!
Fabrizio Marchesano

PS
Il colpo basso a cui mi stavo riferendo è la scena del delitto di Manfred, l'orologiaio-antiquario; innanzitutto è "girata" come se non ci fosse discontinuità temporale (cioè come se fossimo sempre al corrente delle azioni di Scott Shelby, mentre non è affatto così) e poi un assassino che uccide la sua vittima per poi fingere di essere stato solo colui che ha scoperto l'omicidio non fa tutte le scene che ha fatto Shelby (entrare nella stanza, sorprendersi - mormorando "Oddio, è morto!"... ma va'?- , cercare in giro tracce dell'assassino) se non c'è nessuno che possa vederlo (Lauren era nell'altra stanza, tant'è che non si accorge di nulla): era una sceneggiata a esclusivo beneficio del giocatore, ma non trovo abbia molto senso, oltre a rappresentare una vera scorrettezza.
Cage! Hai bisogno di un ingegnere nel tuo team! Mi offro volontario!

R **MOSSGARDEN:** Ogni soggetto, storia o sceneggiatura trova la sua morte ideale in un dato medium, non lo scopriamo certo oggi. Ma soltanto uno di essi è concettualmente in grado di trasformare il mero spettatore in protagonista assoluto della vicenda. In questo senso, il videogioco dispone della più esclusiva tra le qualità narrative: l'interazione. Se realizzato con piena consapevolezza del mezzo, ogni prodotto legato a questo medium vanta pertanto potenzialità sconfinate, che



Microsoft dice che il Kinect venderà più dell'iPad.
Liberate il Kraken!!!

Bobby Kotick di Activision è uno spietato approfittatore figlio di *******!
Meno male che John Riccitiello è Madre Teresa di Calcutta...

Sonic è tornato!
Dalla comunità?

Chi vincerà i GR Awards quest'anno?
Insomma... quale sarà il Gioco dell'Anno? Shenmue III, ovviamente. Che uscirà a sorpresa in tutte le grotte allo scoccare del 25 dicembre.

Metalmark, ammettilo: eri uno sporco nintendaro!
Sì, lo ammetto. Ma ero manovrato dagli Illuminati, lo giuro!!!

Sono convinto che esistano gli UFO e che ci osservino tramando di conquistare la Terra. Pensate che sia pazzo?
Sì, ma Shin ti dà ragione. Potreste dividere la cella imbottita.

Coraggio, sbilanciatevi... come sarà secondo voi Duke Nukem Forever?
Finito.



UP **Mentre leggete queste pagine, l'affascinante e sexy G-Girl è in missione a Londra presso Rockstar Games per spiare lo sviluppo di L.A. Noire. Il suo reportage sul prossimo GR...**

possono conferire uno spessore ancor più significativo alle emozioni garantite da un film, da un libro o da un fumetto. Ciò non significa necessariamente che il videogioco sia la più completa o efficace delle forme di narrazione esistente. Ma quantomeno sottintende la possibilità di spingersi ben oltre i limiti imposti da formule tradizionali. Un ulteriore fattore di unicità è legato all'espandibilità del concetto di narrazione videoludica: al contrario dei settori succitati, questo campo presenta ancora un notevole margine di sviluppo e risulta davvero difficile porre ideali barriere all'esplorazione delle soluzioni attuabili. Quanto al fattore emotivo, non ho problemi a sostenere di aver trovato molto più emozionanti certi videogame che buona parte dei film che ho visto negli ultimi anni: non ricordo quand'è stata l'ultima volta che ho pianto al cinema, ma ricordo benissimo l'ultima volta in cui ho versato lacrime sul pad. Red Dead Redemption. Avrei potuto senz'altro commuovermi leggendo della fine di John Marston. Sarebbe stato sicuramente toccante vederlo spirare sul grande schermo. Ma aver vissuto la sua vita, seppur virtualmente, per tanti giorni, condividendone la quotidianità, ha reso la sua esecuzione uno strazio senz'altro equiparabile alla splendida scena cui ha fatto accenno Fabrizio nella sua interessantissima considerazione. E badate che Amadeus, è nella mia Top 5. Riguardo, infine, al sagace post scriptum, credo si tratti di una bieca esigenza di copione, amico mio. Un po' come è solito fare M. Night Shyamalan nei film che realizza. Il Sesto Senso, per esempio, è la fiera di queste soluzioni e concettualmente fanno parte del gioco. Persino del modo di scrivere Gialli e classici letterari a tema. Giusto in proposito e restando in tema di grandi film, lo strepitoso Invito a Cena con Delitto puntava il dito proprio contro questi paradossi della giallistica. Se potete, date un'occhiata anche a questo, oltre che al capolavoro di Milos Forman. Post scriptum... Mi rendo conto che la tematica affrontata vanti uno spessore tale da rendere impossibile esaurirla in un unico scambio. Sentiti perciò libero di scriverci ancora, cosicché si possa magari continuare ad esplorarla. Chiaramente, l'appello è rivolto anche a tutti gli altri lettori: fatevi sotto, che l'argomento è caldo!



L.A. Noire sarà la rivoluzione, il vero capolavoro che sconvolgerà il panorama videoludico.
Può essere, ma il boss del Team Bondi è Brendan McNamara, ex responsabile di The Getaway. Che sta al mondo dei videogiochi come il nazismo sta alla storia.

Si possono fare proposte ardite alle vostre redattrici?
Non a tutte, amico. Non a tutte.

Ho giocato tutto, ormai. Cerco solo qualcosa che riesca ancora a emozionarmi, a farmi rivivere le sensazioni della prima volta.
Non sarà che non hai ancora rimpiazzato il pad della PS3 con quello più recente che vibra?

CHANGE OF HEART

D Ciao insuperabili Moss e Metalmark, ma soprattutto ciao caro PES! Eh si vecchio PES, ti sto scrivendo con gli occhi lucidi, perché con questa lettera finisce la nostra amicizia. Sono commosso perché eravamo amici fin da bambini, eravamo amici fin da quando ti chiamavano ISS Pro! Eri l'amico del cuore, eri il gioco per le serate con gli amici di scuola o per il post panettone e tombolata coi parenti a Natale, eri PES punto! Accidenti, quanto tempo è passato! Ora non è semplice dirtelo, ma sarò sincero: ho conosciuto un nuovo amico ed è molto più divertente di te! Come dici? Chi è questo tipo? Dai, non rendere le cose più difficili di quello che sono, è dura anche per me, che ti credi! Lo so che ti sto ferendo, ma sai benissimo che sto parlando di FIFA! Ti chiedi perché ti sto facendo questo? Perché, grazie a lui, è rinata la passione calcistica fatta di schemi, dribbling, gol belli e gol mangiati, che si era assopita negli ultimi anni proprio per colpa tua! Mi dispiace abbandonarti così, ma oggi è FIFA il numero uno. Sono cresciuto col tuo marchio, l'ho difeso dalle critiche, era parte del mio DNA, ma poi qualcosa si è rotto in maniera irreparabile. Non è stata una scelta facile, anzi difficile come quando scelsi il 360 rispetto all'adorata Play. Un passaggio a dir poco frustrante, da notti insonni a chiedersi se sarà la scelta giusta. Arriva poi la decisione finale... implacabile... e inizia una nuova bellissima avventura! Siamo ai saluti, caro PES. Dai, passa, passa... non so se ci rivedremo... dai crossa, crossa... chissà, forse un giorno... ecco, sono in areaaaa... scusa ma c'è FIFA che mi chiama... GOOOOOL! PES? Chi è PES? Veramente, il mio amico si chiama FIFA: We are 11!
Chicken78

PS
1. Odio i sensori di movimento perché odio muovere il culo dal divano!
2. Né Mediaset, né Sky: ho FIFA 11 e vedo pure il campionato russo!

R **MOSSGARDEN:** Sono sempre stato un drogato di FIFA. Anche quando non era figo. Anche quando era meno realistico del Calcio Balilla. Anche e soprattutto, quando non era FIFA 11. Per esigenze professionali, e per condividere il piacere del Calcio Virtuale con amici che mai avrebbero tollerato giocare "in trasferta", mi è capitato di tradirlo sottobanco con PES per diversi anni. E sarei senz'altro un ingrato se non riconoscessi il fascino di quella relazione extraconiugale. Quando tuttavia le luci si spegnevano e i compagni prendevano la via di casa, me ne tornavo puntualmente al vecchio talamo, pronto ad amoreggiare col classico EA. "Questione di gusti", direbbe Luca Carta, nostro storico paladino di FIFA [by the way, GR saluta Luca e i cugini di PS Mania! NdMetalmark]. "Questione di stile", aggiungerei io. E, ora, anche di fondi: quelli che KCET non potrà mai sborsare per allestire un titolo del genere. Non per vantarmi, ma avevo predetto questo storico sorpasso già nel 2007, ai tempi in cui EA rottamò il vecchio engine per ricominciare da zero. Alcuni colleghi dell'epoca mi presero bonariamente in giro: mentre PES continuava impunemente a macinare 9.5 su 9.5 in ogni dove, limitandosi a timbrare il cartellino, io però mi fregavo le mani in silenzio. Toccavo con mano i progressi di cui nessuno sembrava accorgersi: sapevo che, infine, sarebbe arrivato il momento di rivendicare con orgoglio la fiducia riposta nei ragazzi di EA Canada. Tanto per mettere i puntini sulle "i", ritengo comunque che FIFA abbia affiancato il suo rivale sul trono già con l'edizione 2009, per poi scalzarlo l'anno dopo. Il merito di FIFA 11, in tal senso, è quello di aver legittimato definitivamente la conquista di questo traguardo, "costringendo" anche i "Pessiani" più convinti, come il nostro simpatico Chicken 78, a riconoscere gli estremi della sua superiorità.

MUSIC FOR A FEW GOOD MEN

D Caro Marco, buongiorno. Ti scrivo per raccontarti qualcosa di me (nella presunzione che tu possa essere anche vagamente interessato) e mi prendo questa confidenza essenzialmente perché tu e io ci siamo conosciuti sulle pagine della posta di Game Pro. Ovviamente non pretendo che tu ti ricordi di me... nemmeno io fossi una gnocca e ti avessi mandato una foto (cioè, se vuoi

gr.hotel@playmediacompany.it
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello Rm
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235



RIGHT Altra dose mensile di esotico cosplay...

posso anche mandartela una foto, ma non sono una gnocca...) [a quel punto sarebbe inutile, in effetti. NdMetalmark]. Io però mi ricordo di te, e mi ricordo anche di Game Pro che non c'è più. E così, dopo mesi, mi sono chiesto: "Che fine avrà mai fatto Marco Accordi Rickards?" Su quelle pagine, Marco Accordi Rickards, che non avevo mai letto prima, in effetti mi aveva colpito. Mi aveva colpito la sintesi apparentemente perfetta tra la maturità di visioni e di esperienze e la fanciullezza "vissuta" nelle passioni di tutti i giorni. Mi aveva colpito la somiglianza di vedute e di idee, così come mi aveva colpito leggere nelle sue parole opinioni che credevo avere solo io e che con difficoltà esternavo ad amici, colleghi e famiglia. "Simpatico", mi dissi, "questo Marco. È una compagnia che andrebbe coltivata!" ...su carta, of course. Ma poi Game Pro ha chiuso i battenti (e io ero abbonato, sigh), così mi son detto: "Minchia! Tutto quello che piace a me chiude, finisce o fallisce?" Su questo "dettaglio" ho fatto una riflessione che colgo l'occasione di proporti:
Mi piace la musica e mi piace ascoltarla da CD originali e miei. Tutti i negozi di dischi della mia città falliscono e chiudono. La Tower Records ha detto che chiuderà e persino la Decca, storica e nobilissima casa discografica, verrà assorbita da qualche colosso.
Mi piace il cinema e mi piace la musica da film. Mi appassiona quel mondo ed esiste(va) una rivista specializzata che, sulle orme di testate straniere simili come "Film Score Monthly", usciva periodicamente. Mi decido, ordino di colpo TUTTI gli arretrati, mi abbono e la rivista fallisce... o meglio, diventa solo online
Mi piacciono i videogiochi ma non sono più un bambino, non sono un casual gamer né sono un hardcore gamer e, toh, trovo in Game Pro la mia rivista. Rivista seria, forse noiosa per un ragazzino, interessantissima per un ingegnere sposato un po' nerd come sono io. Mi abbono... e Game Pro chiude.
Avrei altri esempi ma quelli sopra sono i più simbolici. Che io porti sfiga? [ehm... NdMetalmark] O, più probabilmente, i miei gusti sono completamente fuori mercato, il che è ancora più triste.
Ma, caro Marco, tu m'insegni che le "passioni" non sono regolate dal mercato per cui ho continuato a giocare, a vedere film, ad ascoltare (e acquistare) musica e musica da film, ma non solo. Ho fatto un passettino in più verso l'assurdo: mi sono appassionato di musica per videogiochi (con tanto di caccia ai CD rarissimi in giro per il mondo!) e poi mi è venuta un'idea, un'idea improbabile ma percorribile. Ho pensato: l'italiano lo so, ascolto colonne sonore di videogame e sono forse l'unico in Italia [no, proprio no. Fidati. NdMetalmark], quindi... quasi quasi potrei...
In breve, contatto il Direttore della versione ormai solo online di quella webzine dedicata alla musica per il cinema e gli propongo una collaborazione. Scrivo due recensioni, le colonne sonore di Silent Hill per la prima Playstation e di Mafia, e le invio. Mi rispondono: le recensioni sono piaciute, vengono pubblicate e il mio nome viene registrato tra i collaboratori della testata. Ovvio, tutto gratis, è solo per la soddisfazione. Continuo a scrivere, Halo, Resident Evil (il primissimo) e altri. Ma non è semplice come scrivere recensioni per il cinema. Un gioco va giocato fino alla fine, magari anche un paio di volte, per poterlo capire e per capirne la musica. Un film dura un paio d'ore, un gioco può durare un paio di mesi. Quindi sono lento, ma insisto. Percepisco però che sarebbe bello raccontare la storia della musica per videogiochi in modo che venga "nobilitata" e adeguatamente presa in considerazione da un pubblico che "non la sente". "Eh? Scrivi sui beep beep del Pac Man?". Sì! Su quello e su molto, molto di più! "Lo sai? Ci sono concerti sinfonici di musica da videogame! Ci sono quartetti d'archi che eseguono brani composti per il Commodore 64!!"
Inizio allora a scrivere la storia di questa musica, a puntate, iniziando proprio da primi "beep beep" e con lo scopo di arrivare fino allo score di Kevin Riepl per Gears of War. I miei articoli vengono letti, i counter delle mie pagine web salgono e ricevo persino qualche mail dai lettori. Bello! Google mi trova. Cerco ["Fabio Musso" +"Halo"] e vengono fuori

Dalla Direzione
Messaggi e deliri del GR Team

"Ho provato Kinectimals: è figo, ma non riesce a leggere i movimenti del mio cane"
Andrea "Peduz" Peduzzi

"Par condicio nella tabella dei critici!!!"
Arianna Buttarelli

"Metalmark adora Kinect!"
Giovanni Ferlazzo

"Ho fatto un incubo ieri notte. Si chiamava Quantum Theory"
Roberto de Luca

"Chi aveva detto che i giochi d'oggi sono troppo facili, ché lo costringo a giocare a Trauma Center: New Blood?"
Virginia Petrarca

"20 miseri Achievement per aver perso 200 calorie a forza di stira-chiappe? Fitness Evolved, io ti odio"
Mossgarden

"Ho visto un video dove un'attrice porno provava il Kinect nuda"
Metalmark



i miei articoli... figata!
Ma poi... partecipo a una riunione di redazione. Voglio dare un viso a tutti i nomi che scrivevano sulla mia rivista preferita. Sono più o meno tutti miei coetanei (quindi giovani! E bada a facili battute), persone che possono raccontarti a memoria e giustificarti tecnicamente ogni singola semibiscroma della partitura di 10 ore per il Signore degli Anelli. Persone dalla cultura cinematografica e musicale vastissima che hanno cenato con Ennio Morricone o con John Williams. Persone che godono della mia stima.
Li incontro. Non mi considerano. Mi presento, li vado a cercare, provo a stringer loro la mano: "Ah, si, tu sei quello della musica dei giochini". Ci ospita il caporedattore, persona squisita che, ricordo benissimo, ha sotto il televisore un Wii e un libro di Fabio Volo. Al termine della riunione ci si saluta e uno dei presenti si rivolge al nostro ospite: "Mario, anche tu perdi tempo con quelle cazzate? Con quei giochetti elettronici?" "Guarda che è divertente", si difende l'onesto casual gamer. "Ma va! Leggiti un buon libro, piuttosto!" Penso io: senza nulla togliere al povero Fabio Volo, vogliamo mettere a confronto lo spessore del suo libro con quello di un buon titolo Wii? Siamo proprio sicuri che il Wii perda? E, appositamente, non cito termini come "arte", "genio" o "creatività" per non sparare troppo in alto. Quindi, sorpresa e delusione! In un colpo, al medium intero del Videogioco è stata negata ogni dignità! Ma com'è che questa "vasta" cultura non corrisponde a un'altrettanto ampia apertura di vedute? Ma allora, mi chiedo, la cultura dov'e'? E, se c'e', a cosa serve? Smetto di scrivere. Ma non subito: semplicemente, perdo l'entusiasmo, scrivo controvoglia, non mi diverto più, divento



LEFT Zero e She-Hulk fanno la loro trionfale comparsa in Marvel vs. Capcom 3. Non possiamo non tifare per She-Hulk... sapete com'è, lavorò nei Fantastici Quattro al posto de La Cosa, anni addietro.

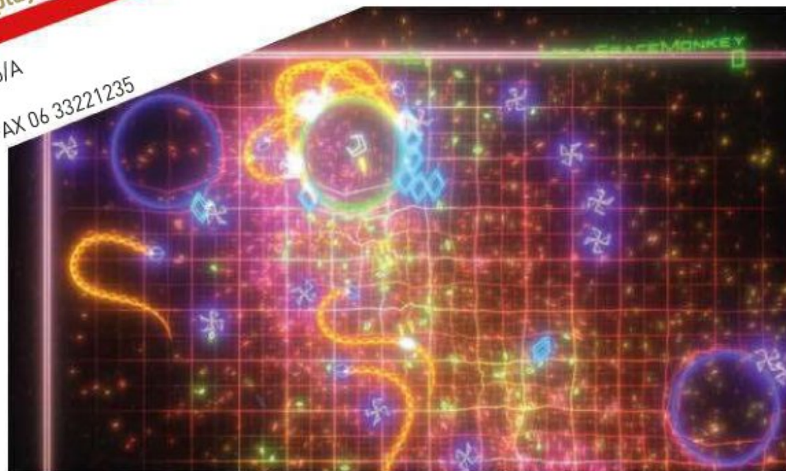
lentissimo e alla fine smetto. E così parte una seconda riflessione sulla Musica e sulla natura dell'Uomo. Ti annoio se ti propongo anche questa? La Musica è arte e l'arte dovrebbe unire l'Uomo sia nel momento della fruizione che nel momento della creazione. La Musica parla un linguaggio trasversale e dovrebbe rendere tutti gli appassionati in grado di discuterne serenamente secondo le proprie opinioni ed i propri gusti. Nella mia opinione, non puoi dire di amare la Musica se ne disprezzi anche solo un genere. Puoi non capirlo, puoi non ascoltarlo, puoi non gradirlo ma non puoi disprezzarlo. Eppure la storia, e la società, mostra che non è questo che accade.
Il primo compositore di polifonia a due voci, disprezzava il canto monodico. Il primo compositore di polifonia a tre voci, disprezzava la polifonia a due voci. Al liceo, chi ascoltava gli Iron Maiden (e so che qui ti tocco nel vivo!) disprezzava e scherniva chi ascoltava i Depeche Mode. E chi ascoltava i Depeche Mode disprezzava i Metallari. E io, che ascoltavo entrambi, ero il più "solo", in quanto la musica era diventata tifo e io non potevo tifare per nessuno.
Leggo una rivista, "Musica", a cui non mi abbono per salvarla dalla mia sfiga. "Musica" è specializzata in musica classica. Però se la stessa orchestra, diretta dallo stesso direttore e nello stesso teatro incide "musica da film", la rivista sta attentissima a non citare nemmeno l'evento o il CD. Eppure... in certi casi, anche il compositore è "colto" (Prokoviev ha scritto musica da film!).
Allo stesso modo, Michael Giacchino ha scritto la musica per l'ultimo Star Trek e ha meritato pagine di recensioni e interviste sulle riviste di musica per il cinema. Lo stesso Giacchino, con la stessa orchestra (la London Symphony Orchestra!) ha registrato la colonna sonora per quasi tutti i Medal of Honor. Guai, però, a citare questi suoi lavori su riviste dedicate alla musica per il cinema perché quella è musica per videogiochi e non musica per film! Continui a confonderti?!? E così ho tristemente capito che la Musica divide. O meglio, è l'uomo che non vede l'ora di trovare un motivo per prendere, altezzoso, le distanze dal suo vicino. Perché non ascolta la musica giusta, perché veste strano, o perché gioca ai videogiochi. E questo "istinto" all'intolleranza è subdolo in quanto instillato da bambini, anche se magari non intenzionalmente. Il mio stesso povero papà (che ho amato al di là dell'immaginabile, che ho perso da un paio d'anni e che, ciò nonostante, continuo a cercare istintivamente, a 40 anni, quando ho



cosplaymate del mese
Lady Nera

bisogno di un riferimento) sbatteva con stizza la porta della mia camera quando mi esaltavo con gli assolo di Malmsteen o quando trascorrevo le mie serate con il primo Doom.
Che cosa resta allora? Resta la soddisfazione di scoprire che, forse, non sono l'unico a pensarla in un certo modo. Leggevo Game Pro e oggi mi manca. Non mi mancano tanto le prove dei giochi, quanto l'editoriale, la posta, gli articoli di nicchia-che-più-di-nicchia-non-si-può. Mi manca il "pensiero" che Marco Accordi Rickards trasmetteva dalle (poche) [mica tanto poche! NdMetalmark] pagine che riempiva personalmente. Perché Marco mi ha convinto di pensarla in modo simile a come la penso io. Magari potrei essere anche stato ingannato, Marco potrebbe essere un abilissimo affabulatore, un demagogo... ma no, non credo. Del resto AIOMI non è opera sua? E AIOMI è qualcosa che esiste, non è solo un'idea. E allora eccomi a scriverti. "Perché mi scrivi?" Mi chiederai. Ti scrivo per sfogarmi con un "amico", ti scrivo per farti sapere che ci sono anche io, ti scrivo perché, magari, tu possa contare su di me nelle tue crociate e nelle tue iniziative. Certo, al momento il mio "impegno" è ipotetico e la vicinanza

gr.hotel@playmediacompany.it
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello Rm
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235



RIGHT Activision chiude Bizarre Creations? Al momento di andare in stampa, questa è la voce che circola nel settore. Un fallimento per chi ama il gioco in foto (come sarebbe a dire: "Qual è?") e i racing in genere.

solo "spirituale", ma sono serio quando ti dico che sono disposto a collaborare: ho qualche (limitato) mezzo, ho tanta passione e ho pure un curriculum da Ingegnere Project Manager che non serve a nulla ma fa tanto bagaglio! Servirò in qualche modo, no? Il prossimo mio passo? Ovvio: scrivere ad AIOMI, cioè di nuovo a te, in sintesi, un altro sproloquio simile a questo! Un caro saluto!
Fabio Musso

R **METALMARK:** Caro Fabio, è una bella lettera, la tua. Lunga, impegnativa e molto profonda. Lo spazio tiranno qui in Hotel (siamo al sold out, questo mese. Sarà il Natale...) mi impone di ascoltare e meditare, più che rispondere, tanto più che il socio Mossgarden ha dato risposte degne di un'orazione di Cicerone, saturando ogni angolo della rubrica!!! Il punto, però, in estrema sintesi, è che occorre prendere atto della centralità della human spark, la scintilla umana che scaturisce dall'incontro di menti affini. E qui su Game Republic è così. Ci troviamo e ci riconosciamo, scopriamo di avere folder condivisi, saturi di memorie, idee, emozioni... paure, a volte. Continua a seguirci qui, amico. Hai trovato la tua nuova Patria. Benvenuto nella Repubblica, Cittadino.

USA E (RI)GETTA

D Ciao amici di GR! Tra le riviste che leggo puntualmente ogni mese, siete i più equilibrati nei giudizi sia per i prodotti Sony che quelli Microsoft e per me, che ho più console (lunga vita al 360 dico io!), siete un punto di riferimento. Quello che più mi piace è proprio il metro di giudizio: se c'è da elogiare lo fate senza esagerare come fanno altri e se c'è da criticare non state certo a guardare chi c'è dietro quel prodotto... BRAVI! A parte questa parentesi di complimenti, vi scrivo per parlare del mercato dell'usato, un mercato che per me crea solo danni! In primo luogo, non vedo tutto questo risparmio soprattutto nelle grandi catene: le ultime novità si aggirano intorno ai 65, ma se le trovo usate non le pago sotto i 55, ooops, 54,90! Scusate, ma per 10Ð in più io compro il gioco imballato e che puzza ancora di nuovo! Ora allargo un po' il discorso, poi mi rimetto in scia... seguitemi. Tutti, e dico tutti, condanniamo giustamente la pirateria perché danneggia le software house che non intascano un beneamato euro, ok? La Sony ha rimediato mettendo, questa volta, sul mercato una console non modificabile, mentre Microsoft è corsa ai ripari bannando dal Live tutte le console taroccate! Ma l'usato non ha, più o meno, lo stesso effetto di un gioco pirata? Se compro Gears o Uncharted da Mario, la Epic e i Naughty Dog non intascano un centesimo e quindi non è lo stesso? Qual è la differenza scusate! Il discorso è sicuramente ampio e vado a toccare punti delicati, dal prezzo elevato dei giochi (purtroppo per noi), alla tutela dei diritti (purtroppo per loro)! Sarà per questo che si parla sempre più di Digital Delivery? Sarà questa la soluzione futura che accontenterà tutti? Spero che una volta ridimensionata all'osso la pirateria, dove almeno su console la situazione è migliorata notevolmente, e prenderà piede il delivery a discapito dell'usato, ci sarà un forte ribasso dei prezzi, o così almeno spero! Voi cosa ne pensate?
Fabio Gallo

R **MOSSGARDEN:** La faccenda dell'usato rappresenta per molti publisher un'annosa contraddizione in termini. Non a caso, ultimamente fioccano di continuo appelli di questa o quella major volti a combattere questo mercato. La faccenda è più complessa di quel che sembra ed è ovvio che, per quanto i due sistemi possano sembrare speculari, esiste una gran differenza tra videogiochi pirata e usati. Soprattutto in termini legali: dura lex, sed lex. La risposta ai tuoi amletici interrogativi, caro Fabio, langue tuttavia in una delle ipotesi che hai formulato in chiusura. Sì, hai capito bene, è stato quando hai pronunciato le due paroline magiche: Digital Delivery. La transizione che porterà l'intero mercato, o giù di lì, a trasferirsi in blocco verso quei lidi e di fatto già iniziata da tempo e c'è da scommettere che, prima o poi, la maggioranza dei titoli sarà distribuita seguendo quella formula. Non dico che è la cosa più giusta da fare, non sono sicuro che mi piacerà, ma di certo questa soluzione ha il potere di risolvere drasticamente molte problematiche: pirateria, usato, costo dei videogame e rispettiva reperibilità in primis. Per le controindicazioni, c'è sempre tempo...



GR intervista una persona qualunque

Natalie, 19 anni, escort

Tu giochi?
Ti assicuro di sì.

Ma no, dai... intendiamo ai videogiochi!!!
Se hai proprio questa perversione, si può fare... ma il multiplayer si paga extra.

Sony, Nintendo o Microsoft?
Non Sega, questo è certo.

Oggi come oggi, siete sulla cresta dell'onda. Sempre in primo piano. Nessuno scoop su clienti famosi da regalare a Game Republic?
Uno lo avrei, ma non posso dirvelo. Sono una ragazza riservata, sai...

CHECK OUT

++ Sin da quando ero un piccolo frugolo di Mossgarden, ho sempre sfruttato gli intervalli di tempo che occupano i caricamenti dei videogame riflettendo sulle tematiche più disparate. All'epoca del C64 immaginavo, ad esempio, quale malore avrei potuto fingere per non andare a scuola il giorno seguente. E vista l'entità della pausa, spesso venivano fuori vere e proprie rappresentazioni teatrali. Con l'arrivo dell'Amiga, la durata di questi break si ridusse poi vertiginosamente, tant'è che appena mi restava il tempo per fantasticare sul decolté di Samantha Fox. Le console a cartucce mi spedirono nel placido oblio mentale. E, porca miseria, era bello davvero. Proprio quando ero ormai ridotto alla lobotomia, ecco tuttavia spuntare i primi sistemi a CD. Tornano i caricamenti, e con essi i pensieri random. Complice l'età, le tematiche di questi tendono purtroppo ad incupirsi: inizio a riflettere sulla caducità del tempo. Infine, la stangata . Grazie alle lungaggini di PS3 e Xbox 360, si passa da Lorenzo de Medici alla fenomenologia dello spirito hegeliana. Penso a Mazzarri, a come gestire lo spogliatoio del beneamato Napoli. Alle misteriose amicizie anonime di Facebook. I semafori! Diventare mamma. E, nel frattempo, dimentico persino a che cosa sto giocando. Ecco, proprio come adesso: in effetti, questo pezzo è stato scritto nel tempo che ho impiegato a entrare in partita con EA Sports MMA. Come diceva la nonna? Il progresso è regresso?!? ++
Mossgarden

Game Republic THE VIDEOGAMES MAGAZINE

NON COLLEZIONARE BUCHI IN COLLEZIONE!

100 101 102 103 104 105 106 107 108
109 110 111 112 113 114 115 116 117
118 119 120
121

Ordina gli arretrati comodamente a casa tua su
www.playmediacompany.it

Per richiedere gli arretrati compilate il coupon sottostante specificando il numero che desiderate ricevere e le copie richieste. Inviatelo, insieme alla fotocopia del versamento effettuato sul **c/c Postale N. 99353005 intestato a: Servizio Arretrati Play MEDIA COMPANY**, al seguente indirizzo: **Play Media Company - Servizio Arretrati - Via di Santa Cornelia 5/A - 00060 Formello (RM)**. Per calcolare il versamento raddoppiate il prezzo di copertina.

Per ulteriori informazioni o richiedere gli arretrati con carta di credito potete telefonare al numero 06/33221250 o mandare un'e-mail a:

arretrati@playmediacompany.it

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO.

Nome .... Cognome....................................
Indirizzo ....N...........
Località .... Cap .... Prov. ....
E-mail................................ Telefono ....

Scelgo di pagare con
☐ **versamento su CCP**
☐ **Visa** ☐ **Mastercard** ☐ **Carta Sì** ☐ **American Express**

N. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(per favore riportare il numero della Carta indicandone le cifre)

SCAD. ☐☐ ☐☐ **CONTRO CODICE** ☐☐☐
(le 3 cifre sul retro della carta)

Firma del titolare ______________________

☐ Arretrati

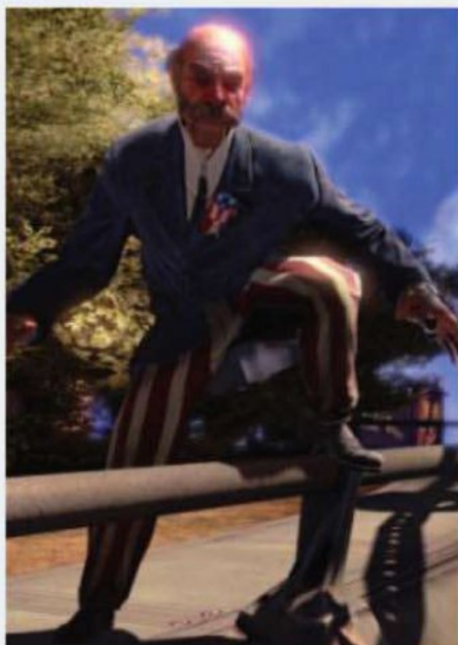
GAME REPUBLIC N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Totale ____________

prossimo numero







IN EDICOLA DALL' 8 GENNAIO

BIOSHOCK INFINITE

IL VERO E ATTESISSIMO SEGUITO DEL PRIMO E INDIMENTICABILE BIOSHOCK, CON UN ISPIRATO KEN LEVINE AL TIMONE CHE PROMETTE AUTENTICHE MERAVIGLIE, TRA LE VERTIGINOSE ALTURE DELL'UTOPISTICA CITTÀ VOLANTE DI COLUMBIA E UN CONCEPT ART TOTALMENTE FUORI DAGLI SCHEMI. TUTTI I DETTAGLI SULLA VISIONARIA OPERA DI QUESTO GENIO NELL'IMPERDIBILE SPECIALE ESCLUSIVO DI GAME REPUBLIC!



ADDIO MACCHINE!

C'è una folta schiera di professionisti, scrittori, registi, architetti, giornalisti, artisti e anche ideatori di videogiochi, con un aspetto in comune: sono futurologi. Insomma, studiano come sarà il mondo nel futuro. Anche le loro visioni hanno un comune denominatore: sono visioni terribilmente sfigate. Guerre, catastrofi, stermini, apocalissi. Ma soprattutto il "fattore M": le macchine. Il futuro dell'uomo è la macchina che odia l'uomo. Esattamente come lo stereotipo del futuro fosco, dove la civiltà umana è schiacciata dalla civiltà delle macchine, è molto diffuso nei videogiochi. Ma ora è smentito proprio dall'attualità. Oggi stiamo assistendo, proprio nei videogiochi, a una trasformazione epocale. Per capirla basta una formula algebrica elementare: meno macchine, più uomo. Lo confermano Kinect e Move, che camminano sulla strada scoperta da Wii. Ma anche il gaming online per gli smartphone va nella stessa direzione, come i giochi in 3D e ancora di più quelli basati sulla "realtà aumentata" che immerge la computer grafica negli ambienti reali. Il videogioco scende dalle nuvole della fantasia per entrare nella quotidianità. Proprio come il gioco tra amici nel cortile sotto casa. La macchina oggi, o il pallone ieri, ritornano a essere strumenti per qualcosa, cioè il gioco, il divertimento, la compagnia, che è una tecnologia radicalmente umana. Basta con le paranoie sui minimi problemi tecnici di un videogioco. Non è la perfezione che fa scattare la magia del divertimento e, magari, fa nascere amicizie tra i giocatori. È come nei videogiochi online, che ormai sono la modalità di gioco prevalente: ti diverti perché stai insieme agli altri. È un dato di fatto così forte che le grande saghe videoludiche prima o poi devono trasformarsi in giochi online di massa, e scoprono che l'evoluzione è più nei contenuti, nei personaggi, nelle ambientazioni, che non nella potenza bruta del motore grafico. Addio intelligenza artificiale! Finalmente si gioca tra umani. Siamo agli albori di un umanesimo videoludico che spazza via le solite profezie apocalittiche sul futuro delle macchine. La realtà di oggi è che le macchine stanno sparendo. Il videogioco non dipende soltanto da una serie di circuiti in cui scorre corrente elettrica. È qualcosa che nasce dal mio cuore e lo senti nel tuo. Qualcosa di fantasticamente umano.

GABRIELE CAZZULINI

Gabriele Cazzulini

12
www.pegi.info

SPORTS CHAMPIONS.

LA TUA ABILITA' FARA' LA DIFFERENZA.

PlayStation Move

MOVE INTO THE ACTION!

Lasciati alle spalle il mondo reale con Sports Champions: colpisci, scocca, schiaccia e diventa il miglior gladiatore, arciere o giocatore di ping pong del mondo. PlayStation Move, il nuovo controller di movimento così sensibile che ti darà un'esperienza di gioco oltre la tua immaginazione. Basta prendere il Move in mano per essere al centro dell'azione. Sei pronto?

IL GIOCO E' SOLO L'INIZIO...

playstation-move.com





PS3
PlayStation 3

Il nuovo PlayStation Move per PlayStation 3

SONY
make.believe

GRAN TURISMO® 5

THE REAL DRIVING SIMULATOR

3

www.pegi.info

SCENDI IN PISTA

SEMAFORO VERDE. LA CORSA INIZIA.
METTITI ALLA PROVA CON PIÙ DI 1000 VETTURE UFFICIALI E SFRECCIA NEI CIRCUITI, SUGLI STERRATI O TRA LE PIÙ BELLE CITTÀ DEL MONDO.
SUPERA TE STESSO O I TUOI AVVERSARI ONLINE.
IL VINCITORE ALLA FINE SARÀ SOLTANTO UNO.
SMETTI DI GIOCARE, È ORA DI FARE SUL SERIO!

IL GIOCO È SOLO L'INIZIO.

gran-turismo.com





PS3

PlayStation 3

SONY

make.believe